Nintendo Switch · eShop · Retro

09/21 · Ausgabe 293 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGA . WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 09

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

DIE VOLLE LADUNG

LEGEND OF ZELDA

MEGA-TEST AUF 10 SEITEN

SKYWARD SWORD HD

ULTIMATIVER HERZTEIL-GUIDE

RETRO-SPECIAL ZU

LINK'S CROSSBOW TRAINING

AUSPROBIERT:

SWITCH OLED

DAS TAUGT DIE NEUE KONSOLE!

ANZEIGE

Humanscale Freedom Headrest

Limited PCGH Edition

PCGH Edition in zwei Varianten verfügbar:

- **Bürostuhlreferenz jetzt als PCGH Edition**
- **Perfekte Ergonomie für Gamer & auch für das Home Office**
- **Selbstarretierende Mechanik und Wippfunktion der Lehne**
- **Synchron verstellbare Armlehnen, die der Rückenbewegung folgen**
- **10 Jahre Garantie**
- **Mit** Stoffbezug **für 799 Euro statt 1.433 Euro**
- **Mit** Lederbezug **für 1.299 Euro statt 2.306 Euro**

www.pcgh.de/headrest

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Zelda, Zelda, Zelda – wieder einmal steht die N-ZONE ganz im Bann Links und seiner Abenteuer! Wir freuen uns immer, etwas Neues vom Zipfelmützenträger zu hören, auch, wenn es sich „nur“ um die HD-Version des Wii-Spiels Skyward Sword handelt. Wir nutzen die Gelegenheit, um der Switch-Umsetzung richtig auf den Zahn zu fühlen, und zwar auf zehn Seiten! Und weil wir gerade so in Link-Stimmung sind, kommt noch ein ausführlicher Retro-Bericht zu den Armbrustabenteuern des Helden hinzu. Nicht zu vergessen der Guide für alle Herzteile und Herzmedaillen in Skyward Sword HD! Doch keine Sorge, die N-ZONE ist und wird auch nie eine Monokultur, neben Zelda finden noch jede Menge andere Themen in dieser Ausgabe fruchtbaren Boden, etwa ein Vorfahre unseres Lieblingsanwalts Phoenix Wright (The Great Ace Attorney Chronicles), die kultigsten Taschenmonster der Welt (Pokémon Unite), eines der schönsten Anime-RPGs der letzten Zeit (Ni No Kuni 2) und viele, viele mehr. Auch die Nachtschattengewächse innerhalb unseres Hobbys holen wir mal ans Tageslicht! Im Rahmen des Reports rund um den Suchtfaktor von Videospielen schauen wir uns an, wie sich exzessives Zocken auswirken kann und vor allem, wie diese Problematik überhaupt entsteht und teilweise gar von Herstellern bewusst genutzt wird, um Kasse zu machen. Und nicht nur die Stammleser unter euch (an dieser Stelle ein großes Dankeschön, dass ihr uns treu seid!) freuen sich wie üblich auf viele Seiten Leserbriefe und Community mit User-Aktionen, coolen Fotos und Gewinnspielen.

Gerade die eben genannten Stammleser werden sofort merken, dass in diesem Heft die Terminseite fehlt. Wieso? Wir bemühten uns zwar jeden Monat nach Kräften, diese immer so fehlerfrei, komplett und aktuell wie möglich zu halten, aber diesem Anspruch gerecht zu werden, ist angesichts der gefühlt täglichen zig Neuankündigungen, Terminverschiebungen und so weiter nicht drin. Deshalb verweisen wir an dieser Stelle auf unsere Online-Switch-Release-Liste für das Jahr 2021 auf pcgames.de, einfach erreichbar unter bit.ly/3fuI5Pr. Die so gewonnene Seite im Heft nutzen wir ab sofort lieber redaktionell!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 09/2021

14 Seiten
Lukas hat in dieser Ausgabe so viel Link gestemmt (im übertragenen Sinne) wie lange niemand mehr – nicht einmal eingerechnet ist dabei der Service-Artikel rund um die Herzteile in Skyward Sword HD, der ebenfalls auf seine grüne Kappe geht. Ohnehin hat Lukas in dieser Ausgabe richtig viel geschuftet – als Dank erhält er hiermit eine (ideelle) Herzmedaille!

Der erste Event
Stefans erster Ausflug im Auftrag der N-ZONE fand für nichts Geringeres als die neue Switch OLED statt – natürlich unter Beachtung der Corona-Richtlinien. Online und virtuell kann man eine Konsole wesentlich schwieriger begutachten, weshalb wir uns sehr freuen, dass wir das Gerät wirklich ausprobieren konnten!

HEFTINHALT 09/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Switch OLED ausprobiert 12

Suchtfalle Videospiele 16

Interview mit Jenova Chen 22

VORSCHAU

Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs –Prince's Edition 26

Project Zero Priesterin des Schwarzen Wassers 28

TEST

Das Team 30

The Legend of Zelda Skyward Sword HD 32

The Great Ace Attorney Chronicles 42

Neo The World Ends With You 46

Pokémon Unite 50

Cris Tales 54

A Plague Tale: Innocence 58

Ender Lilies Quietus of the Good Knights 62

Doki Doki Literature Club Plus! 66

Sky: Kinder des Lichts 68

Topspiele 70

RETRO

Link's Crossbow Training 74

N-ZONE Zeitreise 78

SERVICE

Zelda Skyward Sword HD Fundorte aller Herzteile 80

Pokémon Unite: Einsteigertipps 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

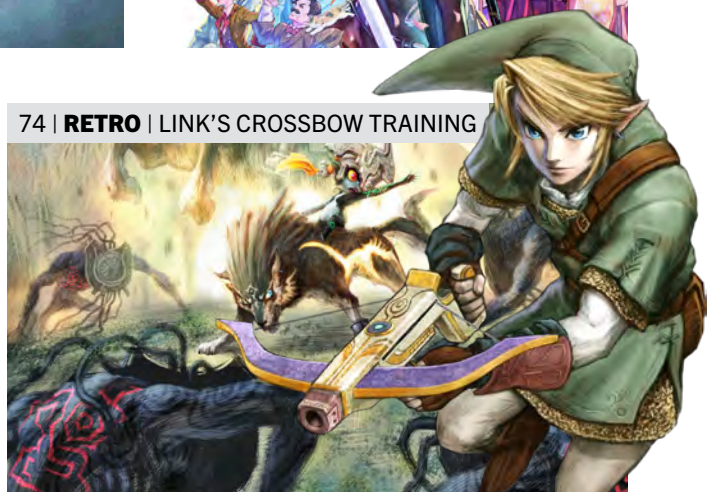
32 | TEST | THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

28 | **VORSCHAU** | PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

42 | **TEST** | THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

46 | **TEST** | NEO THE WORLD ENDS WITH YOU

74 | **RETRO** | LINK'S CROSSBOW TRAINING



26 | **VORSCHAU** | NI NO KUNI 2: SCHICKSAL EINES KÖNIGREICHS – PRINCE'S EDITION

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

KLAGE GEGEN ACTIVISION BLIZZARD

SEXISMUS, DISKRIMINIERUNG, BELÄSTIGUNG

Nach und nach kommen die wirklich unfassbaren Zustände beim Spielestudio ans Tageslicht.

Der Bundesstaat Kalifornien hat Anklage erhoben gegen Activision Blizzard. Dem Unternehmen und hochrangigen Angestellten wird vorgeworfen, Missbrauch, Sexismus, Diskriminierung auf Basis von Geschlecht und Hautfarbe und Mobbing am Arbeitsplatz aktiv zu kultivieren und grob unprofessionelles Verhalten zu dulden. Grundsätzliche Ungerechtigkeiten wie niedrigere Bezahlung und fehlende Wertschätzung von weiblichen Angestellten, Diskriminierung von Schwangeren und nicht-weißen Frauen sowie geringere Aufstiegschancen auf Basis des Geschlechts sind ebenso Teil der Vorwürfe wie spezifische Fälle von unmenschlichem Verhalten gegenüber Kolleginnen. Die Aussagen in dem Dokument stützen sich auf eine zweijährige Untersuchung der staatlichen Arbeitnehmerschutzbehörde. Zahlreiche Frauen sollen sexuell belästigt worden sein. Ständige unangebrachte Berührungen, Witze über Vergewaltigung und laute Schilderungen von sexuellen Erfahrungen seitens der männlichen Belegschaft scheinen bei Blizzard zum Betriebsklima zu gehören. Eine besonders verstörende Schilderung aus der Anklage beschreibt den Fall einer Mitarbeiterin, die eine körperliche Beziehung mit ihrem Vorgesetzten einging. Sie soll auf der Arbeit erheblichen Übergriffen ausgesetzt und ihre Nacktbilder sollen auf einer Firmenfeier herumgereicht worden sein. Auf einer Geschäftsreise mit dem betreffenden Vorgesetzten nahm sie sich das Leben. Konsequenzen für dieses Verhalten blieben bisher trotz zahlreicher Beschwerden aus. Der HR-Abteilung wird ebenfalls Ineffizienz und Unprofessionalität vorgeworfen. Beschwerden von Angestellten würden dort auch nicht vertraulich behandelt. Activision Blizzard hat in einem langen Statement auf die Anschuldigungen reagiert. Die Firma wirft der Behörde vor, bei ihrer Untersuchung nicht sauber gearbeitet zu haben und ein falsches Bild zu zeichnen. Seit der Klageenthüllung haben sich viele weitere potenzielle Opfer zu Wort gemeldet, 1000 Mitarbeiter haben einen offenen Brief mit drastischer Kritik unterzeichnet. Schließlich meldete sich auch CEO Bobby Kottick mit einem schriftlichen Statement zu Wort. Darin entschuldigte er sich zunächst für die ersten Reaktionen seitens des Unternehmens, die er als „unsensibel“ bezeichnet. Es sei eine sehr turbulente Woche für alle Beteiligten gewesen. Er versichere jedoch, dass er den Mut all derjenigen zu schätzen wisse, die sich nun im Rahmen der Missbrauchsanschuldigungen zu Wort melden. Jede dieser Stimmen sei wichtig und werde gehört. Es gebe in dem Unternehmen keinerlei Platz für Diskriminierung, Belästigung und ungleiche Behandlung. Daher werde man alles tun, um diesen Dingen möglichst schnell und effektiv entgegenzuwirken. Es sei das Ziel, eine sichere Arbeitsumgebung für alle Beschäftigten zu bieten. Der Skandal trifft das Unternehmen inzwischen auch dort, wo es wehtut, bei den Finanzen. Infolge des Sexismus-Skandals sank der Wert der Aktie zwischenzeitlich auf etwas mehr als 82 Dollar. Das bedeutete nicht nur ein Rückgang um fast neun Prozent, sondern auch den bisher tiefsten Stand des Jahres 2021. Anschließend fing der Wert sich wieder, jedoch auf niedrigem Niveau.

Christian Fußy, André Linken

POKÉMON
KOMMT EINE LIVE-ACTION-SERIE AUF NETFLIX?

Meisterdetektiv Pikachu könnte nur der Anfang für Realfilm-Pokémon gewesen sein.

Die Seite Variety berichtet, dass sich eine neue Pokémon-Serie in einer sehr frühen Entwicklungsphase bei Netflix befinden soll. Laut Variety gibt es derzeit noch keine Informationen zu der Handlung der neuen Serie, doch laut nicht näher genannten Quellen ist Joe Henderson als Autor und Executive Producer an dieser beteiligt. Henderson arbeitet derzeit als Co-Showrunner und Executive Producer an der beliebten Serie Lucifer, welche ihre sechste und letzte Staffel bei Netflix streamen wird. Variety gibt ebenfalls an, dass das neue Pokémon-Projekt eine Live-Action-Serie ähnlich dem Film Meisterdetektiv Pikachu aus dem Jahre 2019 mit Ryan Reynolds und Justice Smith sein wird. Bisher haben Netflix und Henderson selbst noch nicht auf eine Anfrage der Seite für einem Kommentar reagiert. Netflix ist derzeit bereits Heimat einer Vielzahl an verschiedenen Pokémon-Serien, wie Pokémon: Indigo League und Pokémon Journeys. Der Streamingdienst expandiert derzeit zudem generell viel in Richtung Anime und Zeichentrick, etwa sind animierten Serien zu Far Cry, Splinter Cell, und Terminator geplant. Zusätzlich arbeitet die Streamingplattform auch an einigen Live-Action-Adaptionen zu bekannten Animes, darunter einer Adaption von Cowbow Bebop und One Piece. Erst im Jahr 2017 veröffentlichte man einen Live-Action-Film zu Death Note. Zusätzlich zu seiner Arbeit an der Serie Lucifer arbeitet Henderson derzeit an einer Serie zum Comic Shadecraft für Netflix, wie im März angekündigt wurde. Schon Meisterdetektiv Pikachu war ein großer Erfolg, der Film spielte weltweit über 430 Millionen Dollar bei einem Budget von 150 Millionen Dollar ein.

Daniel Link

SEGA
NEUES SONIC-SPIEL WURDE ZU FRÜH ANGEKÜNDIGT

Wär' er lieber mal slow gegangen.

Vor zwei Monaten hat Sega ein brandneues Spiel zu Sonic the Hedgehog angekündigt. Neben dem Teaser haben die Macher von Sonic Team bislang aber nichts über das kommende Projekt mit dem blauen Igel verraten. In einem Interview hat Studiochef Takashi Iizuka nun sogar gesagt, dass die Enthüllung des Titels wohl etwas zu früh war. Man habe den Fans zum Sonic-Jubiläum aber etwas bieten wollen. Im Moment ist die Veröffentlichung des neuen Sonic-Titels für 2022 geplant. Als Plattformen wurden bereits PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One und Nintendo Switch bestätigt. Laut Iizuka soll das Spiel außerdem eine Grundlage für kommende Projekte im Sonic-Universum liefern. Im September dürfen sich Fans des Sega-Maskottchens nun zunächst auf das Remaster von Sonic Colors freuen. Im nächsten Jahr steht mit Sonic Prime dann auch die Animationsserie bei Netflix auf dem Programm.

Dominik Zwingmann

N-ZONE-STECKBRIEF #72

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
John Raimi

ERSTER AUFTRITT:
Geist (2005)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Geist (2005)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Als eine Art unfreiwilliger Geist kann John Dinge und Kreaturen übernehmen und steuern.

KURZBIOGRAFIE:
Der 35-jährige John Raimi ist ein Wissenschaftler mit Schwerpunkt auf die Bekämpfung von biologischen und chemischen Bedrohungen und Mitglied der Anti-Terroreinheit CR-2, der die dubiose Volks Corporation untersuchen sollte. Dabei wird er angeschossen und seine Seele und sein Körper werden brutal voneinander getrennt. Also macht er sich als Geistergestalt auf, seinen Körper wiederzufinden und der Volks Corporation endgültig das Handwerk zu legen. Dabei kommt er einer weltumspannenden Verschwörung rund um okkulte Geschehnisse und dämonische Kräfte auf die Spur, welche ihn, seinen besten Freund Thomas Byson und den Geist Gigi, der ihm hilft, sich in seiner neuen Form zurechtzufinden, gehörig auf die Probe stellt.

TRIVIA:
Im Laufe des Abenteuers gelangt Sam Raimi in einen Raum, in dem sich diverse Schließkästen befinden. In einem davon liegt überhalb eines Ganzkörperanzugs ein ganz besonderes Fundstück herum, nämlich der ikonische Helm von Samus Aran. Zudem könnt ihr in der Nähe des Helms sowie an anderen Orten einen Gamecube, ein NES und ein SNES ausfindig machen.

VALVE

KÜNDIGT SWITCH-KONKURRENTEN STEAM DECK AN

Nach der PS Vita steigt nun der bisher größte Konkurrent um den Handheld-Thron in den Ring. Muss sich der Mario-Konzern fürchten?

Mit Steam Deck will Valve erstmals in den mobilen Gaming-Markt vorstoßen und einen leistungsstarken Handheld veröffentlichen, der alle Vorzüge des PC-Gamings für Unterwegs bieten soll. Steam Deck soll hierzulande bereits ab Dezember 2021 ausgeliefert werden. Valve wird die tragbare „PC-Konsole“ in drei Versionen anbieten, die günstige Fassung soll in Europa rund 419 Euro kosten. Mit Steam Deck will Valve einen tragbaren PC anbieten, der es euch erlaubt, unkompliziert eure komplette Steam-Bibliothek auf einem 7-Zoll-Display zu spielen. Gleichzeitig soll Steam Deck aber auch einen vollwertigen PC darstellen, der sich mit weiterer Software und zusätzlichen Shops erweitern lässt. Man wird also beispielsweise auch Windows oder den Epic Games Store installieren können. Auch surfen und arbeiten soll problemlos möglich sein, egal ob unterwegs oder an einem Monitor. Natürlich verspricht Valve aber vor allem eine kompromisslose Steam-Erfahrung auf dem Handheld, bekannte Funktionen wie Steam Chat, Remote Play oder Cloud Saves sind also an Bord. Laut Valve müssen die Spiele nicht extra für Steam Deck portiert werden, sondern sollen dank Proton-Kompatibilitätsmodus von Haus aus auf der Hardware lauffähig. Technisch soll das Gerät trotz des vergleichsweise günstigen Preises überzeugen: Die spezielle Zen2/RDNA2-CPU wurde gemeinsam mit AMD entwickelt und soll auch neue AAA-Spiele problemlos darstellen können. Der Akku soll – je nach Anwendung und Spiel – zwischen 2 und 8 Stunden lang durchhalten. Standardmäßig ist eine speziell für Steam Deck entwickelte Version von SteamOS installiert, die besonders ressourcenschonend arbeiten soll. Ihr könnt das Gerät aber auch mit einem anderen Betriebssystem ausstatten. Wie auf der Nintendo Switch kann man Steam Deck per Druck auf die Power-Taste in den Schlafmodus versetzen, die Spiele werden dann einfach pausiert. Schaltet man das Gerät später wieder ein, wird das Spiel nahtlos fortgesetzt. Der Handheld unterstützt WLAN sowie Bluetooth 5.0 und bietet neben einer Kopfhörerbuchse auch einen USB-C-Port, ihr könnt damit also auch beispielsweise Maus und Tastatur oder ein Gamepad verwenden, wenn ihr das wollt. Steam Deck kommt mit mehr Tasten daher als eine Nintendo Switch. Auf der Vorderseite finden sich zwei Analogsticks, die weit oben angebracht sind und mittels spezieller Sensoren auch feinere Berührungen registrieren sollen. Rechts oben gibt’s die vier typische ABXY-Aktionstasten, wie man sie auf den meisten Gamepads findet. Unter den Analogsticks sitzen zwei quadratische Trackpads, die für Maus-Eingaben genutzt werden können. Oben am Gerät sitzen vier Schultertasten und an der Rückseite gibt es nochmal vier weitere Tasten, die man frei belegen kann. Valve verspricht, dass das Gerät ausdrücklich für längere Gaming-Sessions entwickelt wurde und sich für kleine wie auch für große Hände eignet. Darüber hinaus verfügt Steam Deck auch über Gyroskop-Steuerung, mit der ihr zum Beispiel das Gerät in den Händen neigen könnt, um so besonders genau zu zielen. Steam Deck wird in drei unterschiedlichen Versionen erscheinen. Die günstigste Version kostet 419 Euro und bietet 64 GB Speicher, die teuerste gibt’s für 679 Euro mit 512 GB Speicher und entspiegeltem Display. Den internen Speicher könnt ihr in allen Modellen auch mit einer microSD-Karte erweitern. Zusätzlich wird Valve auch eine Docking-Station anbieten, die zahlreiche Anschlüsse umfassen wird.

Felix Schütz

LIFE IS STRANGE

TRUE COLORS MIT DEUTSCHEN PROMI-STIMMEN

Auch Gronkh darf für das emotionale Adventure in der Tonkabine Platz nehmen.

Life is Strange: True Colors wird das erste Spiel der Reihe sein, das mit einer deutschen Synchronisation ausgestattet wird. Bisherige Ableger gab es bisher immer nur im Original mit Untertiteln. Im Vorfeld hat Square Enix nun zwei weitere bekannte Namen vorgestellt, die Figuren im Spiel ihre Stimmen leihen werden. Dabei handelt es sich erstens um die Schauspielerin Lisa Vicari. Viele Leute dürften die 24-Jährige bereits als Martha aus der Netflix-Serie „Dark“ kennen. In True Colors schlüpft sie in die Rolle von Riley Lethe – der Enkelin der Blumenhändlerin von Haven Springs. Zweitens zählt auch Gronkh zum deutschen Cast von Life is Strange: True Colors. Der erfolgreiche Youtuber und Twitch-Streamer wird die Stimme des humorvollen Polizisten Pike übernehmen. In den letzten Jahren stand Erik „Gronkh“ Range bereits häufiger als Sprecher in der Tonkabine. So war er zuletzt beispielsweise in Spider-Man: A New Universe als Kingpin sogar im Kino zu hören. Aber auch in Spielen kam Gronkh schon zum Einsatz – etwa in Cyberpunk 2077 und Watch Dogs: Legion. Schon im Mai hat Square Enix den Großteil der Synchronsprecherinnen und -sprecher bekannt gegeben. Die Hauptrolle von Alex Chen wird von Lin Gothoni gesprochen. Nick Forsberg ist für Stimme ihres Bruders Gabe zuständig. True Colors ist ab dem 10. September 2021 erhältlich.

Dominik Zwingmann

ENDLICH SPIELE-NACHSCHUB BEI NINTENDO SWITCH ONLINE

NES bleibt diesmal außen vor, stattdessen gibt es drei Titel aus der 16-Bit-Ära.

Seit dem 28. Juli gibt es endlich wieder mal Nachschub für Nintendo-Switch-Online-Abonnenten in Form von neuen Spielen für den Dienst. Sie erhielten Zugriff auf zusätzliche Spieleklassiker. Anders als bei den vorherigen Updates gingen diesmal ausschließlich zusätzliche SNES-Klassiker live – weitere NES-Titel gab es mit dem neuen Schwung an Inklusiv-Titeln also nicht. Somit durften und dürfen Spieler sich weiterhin in die Abenteuer der SNES-Retrospiele Bombuzal, Claymates und Jelly Boy stürzen. Ihr seht also, die ganz großen Kracher sind nicht dabei, was aber natürlich auch daran liegt, dass Nintendo einen großen Teil der unverzichtbaren Klassiker im Laufe der letzten Jahre bereits dem Dienst hinzugefügt hat. Zugriff auf die Spiele erhaltet ihr nur, wenn ihr über eine aktive Switch Online-Mitgliedschaft verfügt. Ein Jahresabo kostet 19,99 Euro, drei Monate gibt es für 7,99 Euro, einen Monat für 3,99 Euro. Zuletzt hatte Nintendo das Spieleangebot am 26. Mai erweitert. Für SNES erschienen damals Super Baseball Simulator 1.000, Caveman Ninja (auch bekannt als Joe & Mac), Magical Drop 2 und Spanky's Quest. Die NES-Spielebibliothek wurde um Ninja JaJaMaru-kun erweitert.

David Martin

WITCHER-FAN GEWINNT GOLD BEI OLYMPIA

Die videospielbegeisterte Russin hatte bereits vor fünf Jahren in Rio für Aufsehen gesorgt.

Während der Olympischen Sommerspiele in Tokio hat die Russin Vitalina Batsarashkina in Tokio die Goldmedaille im Schießen mit der Luftpistole gewonnen. Wie schon bei den Spielen 2016 hatte die Russin einen Glücksbringer aus dem Witcher-Universum mitgebracht. Diesmal entschied sich die Schützin für eine Halskette mit dem Logo der Fantasy-Reihe. Vor fünf Jahren war das Medaillon an ihrer Hose befestigt. Zudem hatte ihre Brille damals auch eine kleine Witcher-Illustration. 2016 in Rio de Janeiro konnte Batsarashkina bereits die Silbermedaille gewinnen. In Tokio war sie nun vollkommen an der Spitze. Mit 240,3 Punkten stellte sie dabei auch gleichzeitig einen olympischen Rekord auf. Ebenfalls über eine Medaille durften sich Antoaneta Kostadinova (Bulgarien) und Jiang Ranxin (China) freuen. Schon bei der Eröffnungszeremonie labten sich Videospielfans an Orchestermusik aus zahlreichen Videospielen, die beim Einlauf der Nationen zu hören waren. Darunter befanden sich Musikstücke aus bekannten Reihen wie Final Fantasy, Kingdom Hearts und Sonic the Hedgehog.

Dominik Zwingmann

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1500: Human Crossing? Der große Gigaleak aus dem Jahre 2020 brachte unter anderem bisher unbekannte Informationen zur originalen N64-Version von Animal Crossing ans Licht. So entdeckte man hier ungenutzte NPCs für die Lebenssimulation. Das Besondere: Hierbei handelt es sich um menschliche Figuren, nicht etwa um Tiere! Kurios, da außer den eigenen Avataren keine weiteren Menschen in der Reihe vorkommen.

1501: Die ungemein populäre Fire-Emblem-Figur Lucina hätte beinahe ihren Platz als spielbarer Kämpfer in Fire Emblem Warriors eingebüßt. Der Grund: Die definitiv deutliche Überzahl an Schwertnutzern. Aufgrund der sehr großen Beliebtheit der Figur entschied man sich nach reiflicher Überlegung aber dennoch, sie zu integrieren.

1502: Laut Design-Dokumenten zu Donkey Kong Country waren mehrere Angriffsmuster für Donkey Kong angedacht, nicht nur die Rolle. So sollte er den sogenannten „Turnado Spin" beherrschen, bei welchem er sich schnell auf der Stelle gedreht hätte, sowie den einen als Ball Spin bezeichneten Move in der Luft. Letzterer wurde unter anderem deswegen gestrichen, da er zu sehr an Sonic erinnerte.

1503: Als Shigesato Otoi, Erfinder der Mother- beziehungsweise Earthbound-Serie, seinen ersten Prototypen des Originals Shigeru Miyamoto vorführte, lehnte dieser zuerst ab und meinte, der Titel würde sicherlich kein Erfolg werden. Bei der Zugfahrt nach Hause weinte Otoi vor Enttäuschung und Wut, bekam später aber glücklicherweise per Telefonat doch noch den Segen für sein Spiel.

1504: Der Arms-Kämpfer Ninjara hieß auf ersten Konzeptzeichnungen noch schlicht Ninja Man. Simpel und gar nicht mal so gut!

1505: Exklusiv für die Game&Watch-Versionen der NES-Klassiker Super Mario Bros. sowie des bei uns als Lost Levels bekannten Super Mario Bros. 2 wurde ein Cheat für unendliche Leben eingebaut. Hierfür muss man lediglich bei den Start-Bildschirmen der jeweiligen Titel längere Zeit den A-Knopf drücken, bis das Spiel von selbst startet und Mario unbegrenzte Versuche beschert.

1506: Kid Icarus Uprising stellt ein Fest an Nintendo-Referenzen dar. Pit & Co. reißen unter anderem viele Sprüche über das originale Kid Icarus, The Legend of Zelda, Metroid, Dr. Mario, Donkey Kong, Starfox, Super Smash Bros., Nintendogs, Dr. Kawashima und diverse Game&Watch-Spiele – und manche davon sind sogar lustig!

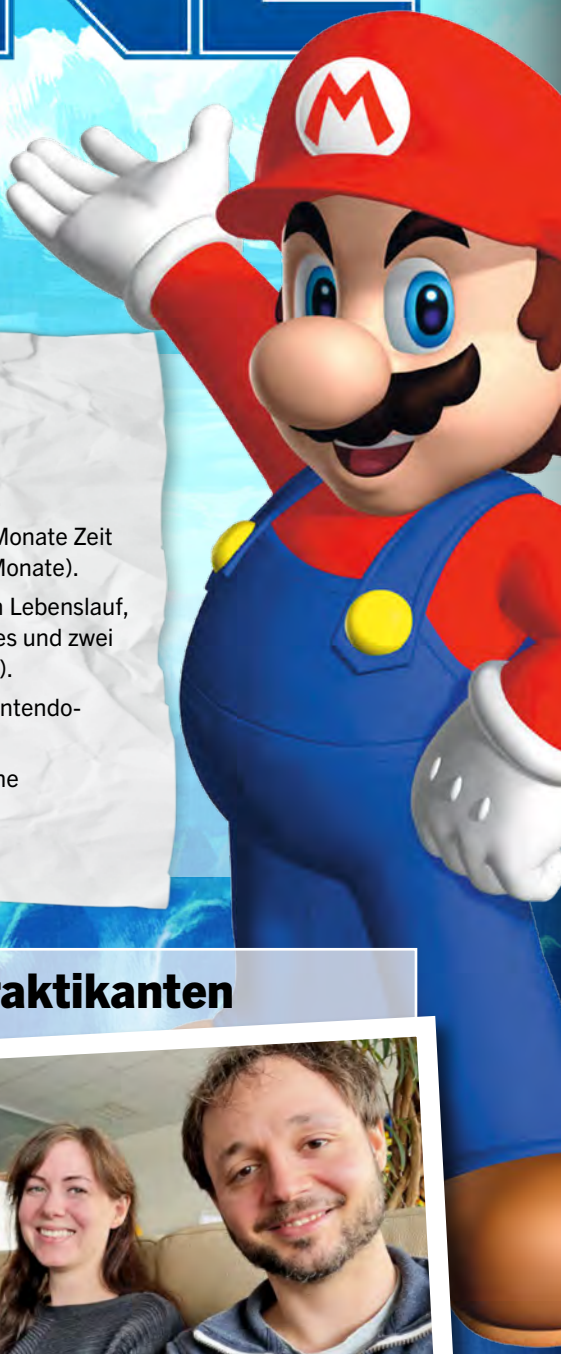
1507: Schaltet man Kirby: Mausattacke an seinem Geburtstag ein, so wird man mit einem „Happy Birthday"-Standbild begrüßt.

1508: Das Buch The Guinness Book of World Records 2011: Gamer's Edition behauptet, dass Super Mario Bros. für das Nintendo 64 wiederveröffentlicht wurde. Das ist natürlich nicht korrekt.

1509: Die Umsetzungen von Metroid Prime und Metroid Prime 2: Echoes in der Metroid Prime Trilogy veränderten zahlreiche Kleinigkeiten, die im Kontext doch einigen Einfluss haben. So zerspringen gefrorene Weltraumpiraten nicht mehr, wenn sie von Missiles getroffen werden, Gegnerpositionen und -Mengen wurden geändert, 3er-, sowie 7er-Bundles an Missiles hinzugefügt, manche Logbucheinträge umgeschrieben oder komplett entfernt, grafische Effekte hinzugefügt oder ausgetauscht und natürlich wurde die Bewegungssteuerung implementiert. Man darf sich bei einigen Dingen fragen, warum.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

EIN WÜRDIGES UPGRADE?

WIR HABEN DIE SWITCH OLED AUSPROBIERT!

Im Rahmen eines Hands-On-Events konnten wir den Neuzugang in Nintendos Konsolenfamilie erstmals selbst testen. Wir verraten, wie hübsch das Display aussieht, ob der neue Kickstand hält, was er verspricht, wem wir das neue Modell ans Herz legen würden und ob die OLED-Switch dann doch verlockender ist, als zunächst angenommen.

Nach Monaten voller Gerüchte, vermeintlicher Leaks und dem Flehen mancher Switch-Besitzer nach einem technisch aufgebohrten Pro-Modell ließ Nintendo Anfang Juli den Katzen-Mario aus dem Sack: Ab 08. Oktober 2021 wird ein neues Modell der Hybrid-Konsole angeboten, das unter anderem mit einem neuen, etwas größeren Bildschirm im OLED-Format und einem umgestalteten Dock daherkommt. Gleichzeitig ließ Big N damit jedoch einige Hoffnungen platzen, denn an der Leistung und den internen Komponenten der Konsole wird sich nichts verändern. Das OLED-Modell ist also kein Hardware-Upgrade Marke PS4 Pro oder Xbox One X, sondern eher eine hochwertigere Alternative zur weiterhin erhältlichen Standard-Version. Lohnt sich der Umstieg trotzdem?

Facelift für den Plastikbomber

Plastik-Screen, zentimeterdicke Bildschirmränder und klapprigen Kickstand – in Zeiten von Smartphones und Tablets mit Aluminium-Gehäuse und Ecke-zu-Ecke-Glasbildschirm ist die gute, alte Switch nun wirklich kein Hingucker mehr. Mit dem OLED-Modell ändert sich das spürbar: Das neue Display ist mit 7 Zoll (17,78 cm) einen Ticken größer als das 6,2 Zoll (15,75 cm) große LCD-Modell – trotz fast identi-

Das OLED-Modell macht dank größerem Display, guter Blickwinkelstabilität und vor allem mit dem flexibleren Kickstand endlich auch im Tabletop-Modus eine gute Figur.

scher Gehäuse-Maße. Soll heißen: Das OLED-Modell kommt dem Randlosen-Display-Trend aktueller Smartphones ein gutes Stück näher. Der Größenunterschied ist nicht so frappierend wie beim Wechsel von einem 3DS zur XL-Variante, aber deutlich sichtbar. Und obwohl die Auflösung mit 1280x720 Pixel bei größerem Display gleichgeblieben ist, haben wir kaum Unterschiede in der Schärfe bemerkt. Was uns hingegen sofort positiv aufgefallen ist: Auch im ausgeschalteten Zustand sieht das Display wertiger aus. Wir vermuten, dass im Gegensatz zum Plastik-Screen der bisherigen Switch-Modelle in der OLED-Variante ein Glasbildschirm verbaut ist, oder zumindest auf ein hochwertigeres Plastik gesetzt wurde. Eine Bestätigung, aus welchem Material das Display nun besteht, wollte uns Nintendo aber noch nicht geben. Die OLED-Switch ist etwa 20 Gramm schwerer als ihre ältere Schwester, gut möglich also, dass sich der Gewichtsunterschied aus dem neuem Display-Material ergibt. Ansonsten ist das Gehäuse weiterhin aus Plastik und fühlt sich kaum anders an, als vom LCD-Modell gewohnt, nur eben etwas schwerer und damit wertiger. Einzige Unterschiede: Die Lüftungsschlitze an der Oberseite sind nun etwas dezenter, und der Kickstand hat ein ordentliches Upgrade erfahren. So ist der Standfuß nun fast so breit wie das ganze Gehäuse ohne Joycons und lässt sich sehr geschmeidig und stufenweise einstellen. Wer seine Switch gerne im Tabletop-Modus betreibt, wird sich freuen, dass sich das Gerät nun wesentlich flexibler aufstellen lässt. Der Kickstand lässt sich auf Wunsch so weit hochklappen, dass die OLED-Switch beinahe auf dem Rücken liegt, optimal für niedrige Couchtische also!

Nintendos bunte Spiele, jetzt noch bunter!

Das beste Argument für einen OLED-Bildschirm sind natürlich die kräftigere Farbdarstellung und der erhöhte Kontrast, und beides war in der Anspiel-Session deutlich sichtbar. Zelda: Breath of The Wild erstrahlt nun etwa in knalligeren Farben, sieht weniger verwaschen aus und sorgt mit dem dramatisch besseren Kontrastverhältnis für ein lebendigeres Bild. Hyrules weite Felder waren noch nie so schön grün! Das Besondere an OLED-Bildschirmen: Weiß-Töne sind strahlender und Schwarz-Töne sind durch einzeln abschaltbare Pixel so tiefschwarz wie der Bildschirm, wenn er aus ist. Bei einem klassischen LCD-Bildschirm hingegen wird der ganze Screen von derselben Leuchteinheit bestrahlt, wodurch schwar-

Nintendo will die eleganten, weißen Controller nicht separat verkaufen. Einen weißen Pro-Controller wird es ebenfalls nicht geben. Schade!

Das neue Dock macht sich hervorragend neben einer PS5 oder einer Xbox Series S, wenn ihr eine ergattern konntet. Auch die OLED-Switch ist vielerorts bereits ausverkauft.

ze oder dunkle Ausschnitte entsprechend zu hell sind und eher gräulich erscheinen. OLED-Displays sind zudem für ihre schnellere Reaktionsgeschwindigkeit bekannt, was für die neue Switch bedeuten würde, dass Controller-Inputs schneller auf dem Bildschirm umgesetzt werden. Das konnten wir zwar nicht messen, einen großen Unterschied haben wir allerdings nicht gespürt. Was wir hingegen sofort bemerkt haben ist, wie sehr sich die OLED-Technologie vor allem für den stets bunten Artstyle der meisten Nintendo-Spiele eignet. Neben dem Open-World-Zelda haben wir noch Mario Kart 8 Deluxe und Super Mario Odyssey gespielt, und vor allem der Funracer ist mit seiner farbenfrohen Optik geradezu prädestiniert für ein solches Display. Klar, ein absoluter Gamechanger ist der neue Display-Typ nicht, aber neben der bisherigen Switch-Version wirkt das OLED-Modell zweifelsfrei moderner, ansehnlicher und knalliger!

(Fast) alles beim Alten

Zumindest im Handheld- und Tabletop-Modus, denn am Dock der Konsole und somit am TV-Modus ändert sich mit dem neuen Modell wenig. Die Maximalauflösung beträgt weiterhin 1920x1080 Pixel, das Dock ist abwärtskompatibel zu allen Switches außer der Lite, und die Ecken wurden etwas abgerundet. Wirklich neu

Wer will, darf dem klassischen Farbschema treu bleiben und die OLED-Switch auch mit neon-blauen und neon-roten Joy-Cons erwerben.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Hübscher, als gedacht, aber doch zu wenig für einen Zweitkauf.

Nintendo macht es einem nicht leicht. So vermeintlich sinnlos das „Upgrade“ auf das OLED-Modell für Switch-Besitzer auch ist, da sich an der deutlich betagten Hardware nichts getan hat: Nach der Anspiel-Session fiel es mir schwer, wieder zum alten Modell zurückzuwechseln. Das Display ist dann doch hübscher, größer und edler, als ich bei der Ankündigung gedacht hatte. Und als jemand, der seine Switch hauptsächlich mobil betreibt, die Möglichkeit zum TV-Anschluss aber trotzdem gerne hätte, wäre dieses Modell natürlich die beste Option für mich. Die gezeigten Nintendo-Spiele sahen toll aus, und ich hätte große Lust darauf, die Grafikpracht eines Gris, Ori oder Ender Lilies auf diesem Bildschirm zu sehen. Aber abseits des Displays ist mir das Modell dann doch etwas zu halbherzig, um mir ernsthaft zu überlegen, erneut zuzuschlagen. Warum man Features wie einen geringeren Batterieverbrauch oder ein OLED-Display nur tröpfchenweise unters Volk bringt, statt einfach ein Mal ein „richtiges“ Upgrade zu liefern, das jeden ansprechen würde? Wahrscheinlich, weil es sich trotzdem verkauft.

ist hier nun der eingebaute LAN-Anschluss, der den USB-Port auf der Rückseite des Docks ersetzt – die beiden seitlichen USB-2.0-Anschlüsse sind weiterhin an Bord. Apropos LAN: Da in der OLED-Switch nach aktuellem Stand der gleiche WLAN-Chip verbaut sein wird wie bei den bisherigen Modellen, dürfte der Anschluss fürs Internetkabel für eine zuverlässigere Verbindung sorgen. Wer will, kann sich das neue Dock exklusiv im Nintendo-Onlineshop separat kaufen, auch in Deutschland. Das alte Dock liegt preislich bei etwa 75 Euro, der Preis des neuen Modells steht noch aus. Immerhin: Passend zu den weißen Joy-Cons der OLED-Switch wird das neue Dock auch in Weiß angeboten. Wer nun jedoch gehofft hat, auch die schicken weißen Controller des neuen Modells separat erwerben zu können, schaut in die Röhre: Obwohl die Hardware in den neuen Joy-Cons identisch und somit kompatibel mit alten Switches ist, wird Nintendo die weißen Controller nicht separat verkaufen. Wer seine alte Switch also in den schicken, PS5-ähnlichen Look des OLED-Modells transformieren will, muss weiterhin zu Drittthersteller-Gehäusen greifen und die Joy-Con-Innereien in fummeliger Kleinarbeit selbst verpflanzen. Unverständlich! Was dagegen verständlicher sein soll, sind die neuen Lautsprecher im OLED-Modell. Im Trubel des Anspiel-Events konnten wir dazu keine präzisen Vergleichstests anstellen, etwas deutlicher und klarer schienen die Lautsprecher aber zu sein. Was genau Nintendo an den Brüllwürfeln verändert hat, wurde uns noch nicht verraten. Als Notlösung also weiterhin passabel, mehr aber wohl nicht. Die restlichen Hardware-Features, inklusive Prozessor, Akku-Laufzeit und Bluetooth-Chip (weiterhin nur für drahtlose Controller) sind identisch mit dem Switch-Modell von 2019. Einziger Unterschied: Statt nur mit 32 GB ist die OLED-Switch nun mit 64 GB internem Speicher ausgestattet.

Wer sollte zuschlagen?

Abschließend noch die Preisfrage und unsere Einschätzung, für wen sich das Premium-Modell lohnen könnte: Je nach gewähltem Händler schlägt das OLED-Modell aktuell mit etwa 350 bis 360 Euro zu Buche, und kostet damit 20 bis 30 Euro mehr als das LCD-Modell. Für diejenigen, die noch keine Switch besitzen, ist der geringe Aufpreis gegenüber dem angestaubten LCD-Modell auf jeden Fall gerechtfertigt, denn schöner anzusehen ist die Switch-Bibliothek auf dem kräftigen Display zweifelsfrei! Wer hingegen schon eine Version von Nintendos Hybrid-Konsole besitzt, sollte sich den Neukauf gut überlegen: Letztendlich bezahlt ihr 350 Euro „nur“ für eine bessere Display-Technologie und ein schickeres Äußeres, und auch das alte Switch-Dock lässt sich für wenig Geld via USB-Adapter um das einzige neue Features des LAN-Docks, nämlich besagten LAN-Anschluss, erweitern. Übrigens: Auch das LCD-Modell will Nintendo weiterhin anbieten, ebenso natürlich das Lite-Modell. Die OLED-Switch soll die Konsolenfamilie erweitern und Spielern, die ein modernisiertes Handheld-Erlebnis bei weiterhin vorhandener Docking-Funktion wollen, als neue, zusätzliche Option angeboten werden. Und verlockend ist sie schon, diese Option – nach der Probesession sogar noch ein gutes Stück mehr, als zuvor –, aber ob sie verlockend genug ist, ob sie vor allem 350-Euro-verlockend ist, muss jeder Switch-Besitzer mit seinem eigenen Geldbeutel ausmachen.

Stefan Wilhelm

Die leicht umgestaltete Tragetasche von Nintendo kommt im Switch-OLED-Design daher und beinhaltet Schutzfolien für das alte und das neue Modell.

Premium-Option für Handheld-Spieler: Die OLED-Switch soll laut Nintendo kein vorhandenes Modell ersetzen. Neueinsteigern würden wir aber zweifellos die neue Variante empfehlen!

Wie „süchtig“ World of Warcraft machen kann, beweist die Ende August 2019 veröffentlichte Classic-Version: Die fesselt ihre alten Fans genauso an den Bildschirm wie das inzwischen 17 Jahre alte Original. (Quelle: Blizzard/Gamespress)

Spiele und die Suchtfalle

WENN MAN EINFACH NICHT MEHR AUFHÖREN KANN

Videospiele sind ein fester Bestandteil der Popkultur. Doch wie bei allen Freuden des Lebens kann man es mit dem Spielen auch übertreiben. Deshalb gehen wir in unserem Report der unbequemen Frage nach: Können Spiele süchtig machen oder gar schädlich sein?

Vorweg: Ja, es ist ein heikles Thema. Wir neigen zum Beißreflex, sobald unsere geliebten Spiele als Buhmann durch die Presse gejagt oder vom heimischen Stammtisch zerredet werden. Gleichwohl sie sich im Laufe der letzten 20 Jahre einen respektablen Ruf in unserer Gesellschaft erkämpft haben, gibt es immer noch altgediente „Experten“ oder voreilige Politiker, die unser Hobby insgeheim als eine potenzielle Gefahr sehen.

Zumindest hat sich die Debatte in den letzten Jahrzehnten in eine andere Richtung verschoben: Wurde bis in die frühen 2000er-Jahre über das Gewaltpotenzial von sogenannten „Killerspielen“ diskutiert, so liegt der Fokus heute auf der Suchtgefahr, die Spiele mutmaßlich verursachen könnten. Wobei sogar viele passionierte Zocker das immer größer werdende Problem sehen.

Die wilden 80er

Lange Zeit wurden solche Bedenken als Einzelfälle abgetan. Die Älteren unter uns, die sich bereits seit den frühen 1980er-Jahren mit Spielen beschäftigen, erinnern sich noch an den Hype rund um Arcade-Automaten wie Space Invaders (1978) oder Pac-Man (1980). Diese sollten dem Spieler möglichst viele Münzen aus der Tasche zu ziehen und ihn allein aufgrund spielerischer Qualitäten zu einer Runde nach der anderen überreden. Dabei haben sicherlich nicht wenige Spielhallenbesucher einen leeren Geldbeutel mit nach Hause getragen.

Zudem kennen manche die Anekdoten über zerbrochene Ehen, weil „er“ sich lieber mit der immersiven Rollenspielwelt der Ultima-Saga auseinandersetzen wollte, anstatt mit „ihr“ etwas zu unternehmen. Und natürlich müssen wir die Gruselgeschichten rund um den Arcade-Automaten Berzerk (1980) erwähnen, der in den USA angeblich drei Menschenleben gefordert habe. Genau genommen seien zwei Jugendliche direkt nach dem Spielen leblos zusammengebrochen, während ein Dritter Opfer einer Messerstecherei wurde. Allerdings handelte es sich durchweg um unglückliche Umstände, die letztlich nichts mit dem Spiel zu tun hatten.

Ein raunendes „Spiel doch nicht so viel!“ dürfte wohl das Maximum sein, was die meisten von uns in der Kindheit von den Eltern gehört haben – oder eventuell im Erwachsenalter vom festen Lebenspartner. Doch ein solches Verhalten führte in der Regel zu keinen langfristigen Schäden. Nein, wenn wir in diesem Report von „Sucht“ sprechen, dann meinen wir etwas bedeutend Ernsteres, was um bloßes überbordendes Spielen hinausgeht.

Flucht in eine „bessere“ Welt

Seien wir ehrlich: Rollenspiel-Klassiker wie Wizardry (ab 1981) oder Final Fantasy (ab 1987) haben die potenzielle Suchtgefahr epischer Spielwelten nur angedeutet. Jedenfalls dürfte sie kaum jemand als eine ernsthafte Realitätsflucht in Betracht bezogen haben, in der man am liebsten seine gesamte Zeit verbringen möchte – ganz im Gegensatz zu modernen Online-Titeln.

Egal, ob Lebenssimulationen wie Second Life (2003) oder MMORPGs à la World of Warcraft (seit 2004): Online-Spiele haben die Macht, eine Person komplett in ihren Bann zu ziehen und ihr reales Leben mehr oder weniger zu verdrängen – so wie wir es bereits in unserem Report über Spiele, die die Welt veränderten, angeschnitten haben.

Blizzards Mega-Seller steht landläufig als ein Synonym für die Risiken einer Computerspiel-

Die Vorurteile der 80er-Jahre: Als das actionlastige Berzerk seine Runden in der Spielhalle drehte, mehrten sich die Schlagzeilen in den USA und verknüpften drei tote Jugendliche mit dem Arcade-Hit. Jedoch war das Spiel niemals der ausschlaggebende Grund für einen der genannten Todesfälle. (Quelle: Stern Electronics/Medienagentur plassma)

sucht, woraufhin zwei Fragen aufkommen: Wird World of Warcraft zu Unrecht nur aufgrund seines Erfolgs zum plakativen Sündenbock auserkoren? Und falls nein: Was macht Blizzard anders als andere Entwickler, um den Suchteffekt zu verstärken oder gar zu optimieren? Tatsache ist, dass die Amerikaner in zwei grundverschiedenen Disziplinen zu den unumstrittenen Meistern zählen: Bei der möglichst perfekten Ausbalancierung von Spielelementen und beim Entwerfen detailverliebter Spielwelten, die vom Sammeln sowie Hamstern von Objekten leben. Die erstgenannte Tugend kam vor allem der Echtzeitstrategiespielreihe Starcraft (ab 1998) und dem Multiplayer-Shooter Overwatch (2016) zugute. Letztere hingegen ist ein wesentliches Verkaufsargument für die Action-Rollenspielreihe Diablo (ab 1996) und eben World of Warcraft.

Das Prinzip ist eigentlich ganz einfach: Man wird durch den regelmäßigen Erhalt neuer Goodies wie frischen Waffen oder besseren Rüstungen bei Laune gehalten. Entscheidend sind die Abstände, die gut tariert sein müssen: Sind sie zu kurz, dann gewinnt der Spieler zu früh an Macht und das Spiel ist schnell ausgereizt. Sind sie zu lang, dann verliert er mangels spürbaren Fortschritts die Geduld und möchte lieber etwas anderes spielen.

Die Kunst liegt also darin, den Spieler durch frühe Erfolge anzufixen und die Wartezeiten bis zum nächsten lukrativen Objekt behutsam zu vergrößern. Deshalb erreicht man bei vielen Online-Rollenspielen gerade zu Beginn sehr schnell einen Level nach dem anderen, während es danach immer länger dauert. Oder man macht es wie Nintendo mit Animal Crossing (ab 2001) und verknüpft manche Ereignisse mit bestimmten Uhr- oder gar Jahreszeiten, an die sich der Spieler zum Sammeln aller Insekten oder Fische richten muss.

Das Spiel als Lebensaufgabe

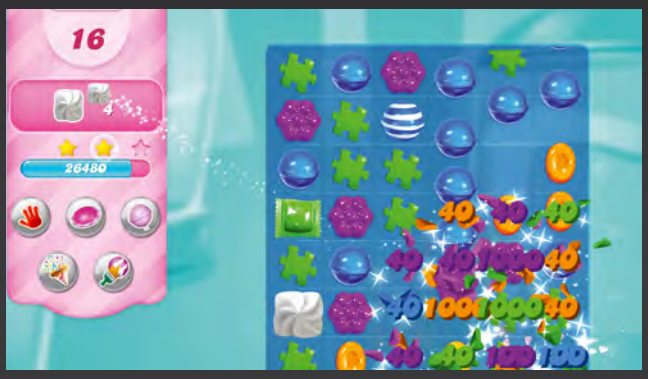
Wir möchten betonen, dass diese Design-Philosophie grundsätzlich nicht verwerflich und gut genug für ein legitimes Spielvergnügen ist. Sie ist jedoch problematisch, sobald sie gezielt zum Erzeugen einer Sucht missbraucht wird und der Spieler am Ende nicht so recht erklären kann, warum er so viele Stunden, Tage oder Monate investiert hat. In solchen Fällen kommt meist nur ein lapidares „Es macht einfach süchtig …“ heraus – womit wir mitten im Thema wären.

Allgemein kommt bei MMORPGs wie Final Fantasy 14 (seit 2010) oder The Elder Scrolls

Spielsucht anno 1980: Eine gelbe Kugel, ein paar bunte Geister und ein Labyrinth voller Punkte reichten aus, um den Spielern im Minutentakt Geld zu entlocken, das sie in den Münzschacht eines Pac-Man-Automaten steckten. Viele gaben so ihr Erspartes aus. (Quelle: Namco/Medienagentur plassma)

Die Heroes-of-Might-and-Magic-Serie zählt zu den ältesten Spielereihen, die aufgrund ihres unwiderstehlichen Charmes bekannt wurden und die Leute unweigerlich in ihren Bann zogen. Das galt insbesondere für den hier abgebildeten dritten Teil. (Quelle: New World Computing/Medienagentur plassma)

Ist das noch Spielspaß oder schon Arbeit? Wer in Nintendos Animal Crossing: New Horizons alles sammeln will, was die virtuelle Welt zu bieten hat, der muss es zu verschiedenen Uhrzeiten spielen. Manche der zahlreichen Fische kann man gar nur in bestimmten Monaten angeln. (Quelle: Nintendo/gamespress)



Candy Crush Saga ist ein Paradebeispiel für ein relativ harmloses Suchtspiel: Es ist sehr simpel, es sieht zuckerbunt aus und es lässt sich sowohl für ein paar Runden als auch mehrere Stunden am Stück spielen. Das weiß sogar der eine oder andere deutsche Ministerpräsident … (Quelle: King/Medienagentur plassma)

Online (seit 2014) noch eine weitere, wichtige Komponente hinzu: der soziale Aspekt. Der klingt auf den ersten Blick positiv, sorgt er doch für eine Interaktion unter Tausenden von Spielern. Vor allem introvertierte oder menschenscheue Personen dürften davon maßgeblich profitieren und dank der Zockerei ein gesünderes Sozialleben als je zuvor besitzen. Und so seicht das Augmented-Reality-Phänomen Pokémon Go (seit 2016) auch sein mag, so motiviert es immerhin unverbesserliche Stubenhocker zu regelmäßigen Spaziergängen.

Leider kann die Kombination aus Sammelsucht und Treffen mit anderen Online-Spielern zu einer gefährlichen Schlussfolgerung führen: Warum sollte ich mich mit der Realität auseinandersetzen, wenn alles, was ich benötige, in meinem Lieblingsspiel steckt? Von dort ist es nicht mehr weit bis zum Zwang, der aus dem Spaß klammheimlich eine Arbeit macht. Schließlich muss man seine Charaktere hegen und pflegen, fleißig Missionen abarbeiten sowie Erfahrungspunkte farmen, um mit den Online-Kumpels mithalten zu können. Sprich: Wer ein MMORPG wirklich „ernsthaft“ spielen möchte, der „muss“ entsprechend viel Zeit investieren – und die fehlt dann natürlich in anderen Lebensbereichen.

Wenn Spiele krank machen

Wie ernst das Thema heute genommen wird, hat die Weltgesundheitsorganisation (kurz WHO) vor zwei Jahren klar gemacht: Sie hat die sogenannte „Gaming Disorder“ (auf Deutsch: „Computerspielabhängigkeit“) als ein eigenständiges Krankheitsbild benannt. Es sei gleich hinterhergeschoben, dass eine der größten Psychiater-Vereinigungen weltweit – die American Psychiatric Association – die Klassifizierung für problematisch hält. Ihrer Meinung nach gäbe es nicht genügend eindeutig aussagekräftige Studien. Allerdings nehme man die Sorgen ernst und würde gerne weitere Untersuchungen durchführen.

Ein weiteres Gegenargument stammt von der Spielebranche selbst: Sie empfindet die Bezeichnung „Gaming Disorder“ als stigmatisierend und befürchtet, dass sie Millionen Spieler unter Generalverdacht stellt. Das erinnert auf den ersten Blick an die leidige Killerspieldebatte, bei der man sich gegen die Anschuldigungen gegenüber der angeblichen Gewaltbereitschaft von Ego-Shooter-Fans wehren musste. Es gibt jedoch einen sehr wichtigen Unterschied: Während damals Spieler von Politikern bis zur Boulevardpresse als gemeingefährliche Täter eingestuft wurden, weil man sie als potenzielle Amokläufer sah, geht es bezüglich der Suchtdebatte um eine Opferrolle.

Unabhängig davon hat sich die Thematik in unserem Sprachschatz eingebürgert, was beispielsweise das Wort „suchten“ belegt. Natürlich wird es im positiven Sinne genutzt, nämlich um den großen Spaßfaktor eines guten Spiels zu unterstreichen. Doch unserer Meinung nach ist es ein unglücklich gewählter Begriff, weil „Sucht“ eigentlich nie etwas Gutes ist.

So manch einer wird sich nun fragen: Was ist denn überhaupt so schlimm an einer Spielsucht? Die Frage ist nicht so leicht zu beantworten, wie es auf den ersten Blick erscheint. Vermutlich werden viele von uns die Sucht an einem Spiel unbeschadet überstehen, vergleichbar mit dem gelegentlichen Konsum von Alkohol. Ein „normaler“ Mensch merkt in der Regel, wann es genug ist und wann der Schaden den Genuss überschattet. Aber genauso gut kennt bestimmt jeder von uns unschöne Ausnahmen, die sich in eine Spirale voller Ausreden und im schlimmsten Fall sogar Lügen flüchten, nur um den Konsum zu rechtfertigen.

Mit Computer- und Videospielen ist es das Gleiche: Eine Sucht kann zu einer Verzerrung der Realität und zu einer Verschiebung des Sozialverhaltens führen. Klar: In einem Online-Rollenspiel trifft man sich wie bereits erläutert regelmäßig mit seinen Gamer-Freunden. Nur wie verändert sich parallel dazu das Verhältnis zur eigenen Familie?

Und ewig lockt der Loot: Diablo 3 ist eines von Blizzards vielen Meisterwerken, die euch nach dem Absolvieren einer Mission mit Geld und neuen Waffen sowie Rüstungsteilen belohnen. (Quelle: Blizzard/Medienagentur plassma)

Den Freunden? Dem Partner? Oder gar den eigenen Kindern?

Die Gefahr ist umso größer, wenn es bereits in diesen Bereichen Defizite zu beklagen gibt; man etwa unter Schulkameraden oder Arbeitskollegen als Außenseiter gilt, es längst in der Ehe kriselt oder man schon seit geraumer Zeit ein frustriertes Single-Leben führt. Natürlich gibt es erneut positive Fälle, in denen Spiele zu einer notwendigen Ablenkung vom tristen Alltag führen und die Grundstimmung einer Person gekonnt verbessern. Nur kennen wir andersherum aus unserem persönlichen Bekanntenkreis genauso viele negative Beispiele: Freunde oder Verwandte, die ihre Ausbildung abgebrochen haben, Beziehungen, in denen ein Partner aufgrund seiner Spielsucht immer aggressiver und gewalttätiger wurde – und nicht zuletzt das Anhäufen von Schulden, weil man in die Fänge eines Free2Play-Titels geraten ist.

Von der Sucht zur Schuldenfalle

Es ist bereits schlimm genug, wenn jemand dank exzessiver Zockerei seine Arbeit verliert und plötzlich auf Hartz IV angewiesen ist. Darüber hinaus erscheinen immer mehr Spiele, die geradewegs für ein dickes Minus auf dem Konto sorgen. Gemeint sind vornehmlich Free2Play-Machwerke, deren Bezeichnung zynischer kaum sein könnte.

Was auf den ersten Blick wie ein Geschenk für den Spieler aussieht, entpuppt sich als eine der perfidesten Methoden der Hersteller, um ihre Gewinne zu maximieren. Zunächst kann jeder ein Free2Play-Game kostenlos herunterladen, beispielsweise auf sein Smartphone oder Tablet. Danach greifen erneut die bereits erwähnten Mechanismen der Online-Rollenspiele, weshalb auch blutige Anfänger schnell Erfolge feiern und entsprechend angestachelt sind.

Der Fortschritt wird mit zunehmender Spieldauer bewusst zäher, um die Ungeduld des Spielers auszulösen. Also gibt es eine Ingame-Währung, zum Beispiel die Juwelen des nach wie vor höchst beliebten Clash of Clans (2012). Die sehen schön glänzend und richtig wertvoll aus, obwohl sie genau wie der Rest des Spiels aus kalten Bits und Bytes bestehen. Mit ihrer Hilfe kann man langwierige Prozesse wie beispielsweise den Bau eines neuen Gebäudes beschleunigen.

Tatsächlich lassen sich solche Juwelen direkt im Spiel verdienen, beispielsweise durch das Absolvieren von Aufgaben oder durch das Eintauschen von Medaillen, die man wiederum gegen andere Mitspieler in den Clankriegsligen gewinnen kann. Nur benötigt man für all das viel Geduld und muss ordentlich Zeit in das Spiel investieren, weshalb man die Juwelen alternativ für echtes Geld erstehen und sich somit einen massiven Vorteil erkaufen kann.

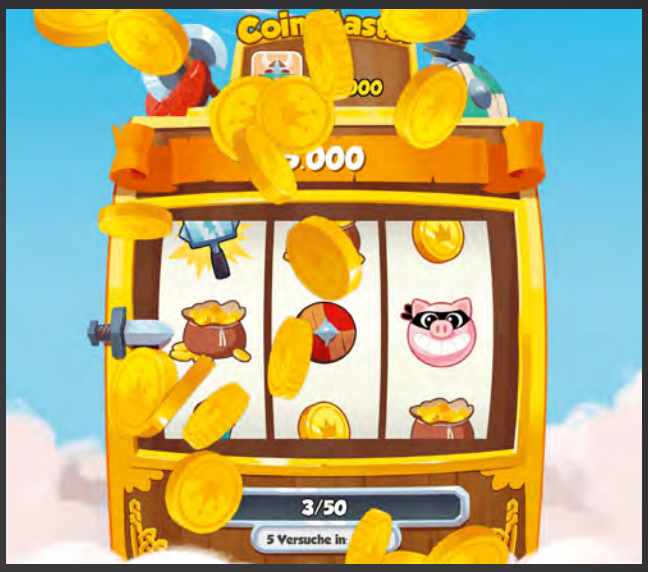
Pures Glücksspiel

Das ist leider ein Klacks gegenüber dem, was sich der israelische Anbieter Moon Active mit Coin Master (2015) erlaubt. Auch bei diesem Spiel soll man auf den ersten Blick glauben, man spiele ein ebenso komplexes wie gleichzeitig einfach zu erlernendes Aufbauspiel.

Bereits nach dem ersten Bau eines Gebäudes benötigt der Spieler Geld. Also wischt er auf seinem Tablet nach oben und landet im Himmel. Dort steht ein riesengroßer Glücksspielautomat, für den man ein paar Drehversuche geschenkt bekommt. Mit jedem Dreh und in Abhängigkeit der erscheinenden Symbole fließen kleine bis große Geldbeträge in die Kasse … und am Ende winken gar neue Bonusversuche!

Was der Unwissende nicht realisiert: Während man in der Anfangsphase ordentlich bauen und sein erstes Dorf fachgerecht erweitern kann, versiegt auf lange Sicht der Geldsegen. Und da es nicht ewig geschenkte Versuche gibt, bleiben nur drei Möglichkeiten: stundenlanges Warten, bis man neue Versuche erhält, das Anschauen eines Werbeclips oder echtes Geld ausgeben – wohlgemerkt, um weitere Drehversuche für einen waschechten Glücksspielautomaten zu erhalten!

Der Aufbau eines Dorfes entpuppt sich als reiner Selbstzweck, weil die Gebäude keine spielerische Funktion besitzen. Der Automat ist derart plump in Szene gesetzt, dass es einem die Sprache



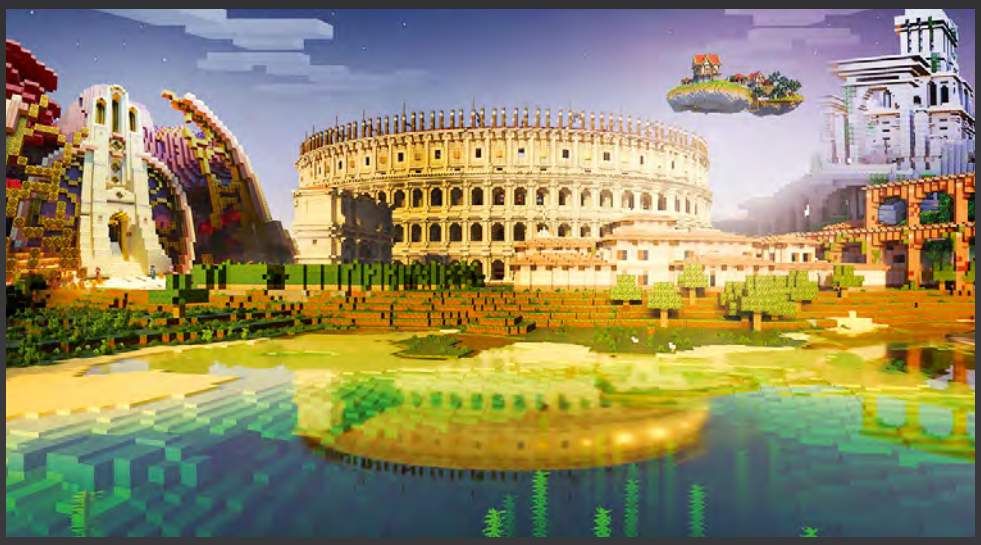
Coin Master ist nicht nur ein schlechtes Spiel, sondern an Dreistigkeit kaum zu überbieten. Jedenfalls hat Moon Active bislang gekonnt unsere hiesigen Gesetze umschifft und zieht mit seinem virtuellen Glücksspielautomaten weiterhin Spielern das Geld aus der Tasche. (Quelle: Moon Active/Medienagentur plassma)

Der Strategieklassiker Clash of Clans wäre rein spielerisch betrachtet kein allzu schlechter Titel, würde das ganze Free2Play-Modell nicht derart plump die Geduld des Spielers auf die Probe stellen. (Quelle: Supercell / Medienagentur plassma)

Moderne Sportspiele wie NBA 2K20 leben vornehmlich von den Spielerkarten, mit denen man sein Traum-Team zusammenstellen kann. Leider werden sie ähnlich wie die guten alten Panini-Bildchen in virtuellen Tüten verteilt, deren Inhalte vom Zufall abhängig sind. (Quelle: Visual Concepts / Medienagentur plassma)

verschlägt. Zudem erlaubt sich der Entwickler die Frechheit und führt nach zehn Minuten eine Automatikdrehoption ein, bei der man dann nicht mal mehr spielen und nur noch zuschauen muss! Na, am besten nutzt man die gewonnene Zeit, um bei Clash of Clans voranzukommen …

Das Schlimmste an Coin Master ist jedoch die Präsentation, die mit knuffigen Comic-Figuren und niedlichen Tiergrafiken speziell auf Kinder zugeschnitten erscheint. Und glaubt man einer zwei Jahre alten Studie der DAK-Krankenkasse und dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen, dann sieht es bezüglich der Suchtgefahr unter Minderjährigen noch einmal bedeutend besorgniserregender als bei Erwachsenen aus.



Natürlich kommen auch bei einem Hit wie Minecraft Diskussionen über eine mögliche Suchtgefahr auf. Kein Wunder, stellt das Open-World-Spiel Kindern doch einen praktisch unendlich großen Lego-Baukasten zur Verfügung, in dem man sich theoretisch für immer aufhalten und immer neue Dinge tun kann. (Quelle: Mojang Studios/Gamespress)

Gefahr für Kinder

Für die Studie befragte das Forsa-Institut 1.000 Kinder und Jugendliche zwischen 12 bis 17 Jahren, von denen über 72 Prozent angaben, regelmäßig Spiele zu konsumieren. Etwas mehr als 15 Prozent davon würden „riskantes oder pathologisches Spielverhalten“ zeigen, was unterm Strich mindestens jedes zehnte Kind beträfe. Und weitere 15 Prozent von diese Gruppe gab an, ohne die Möglichkeit des Spielens regelrecht unglücklich zu sein.

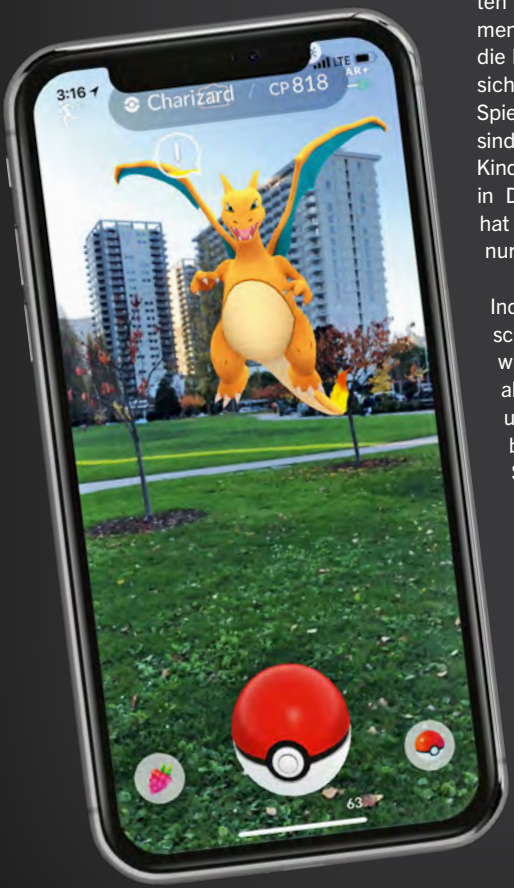
Die Geldausgaben lagen im Schnitt bei rund 92 Euro pro Kind innerhalb eines halben Jahres und resultierten bei manchen Jugendlichen in einem satten Tausender. In dem Zusammenhang erwähnte die Studie die berüchtigten Lootboxen, die sich immerhin sechs Prozent der Spielenden geleistet hätten. Das sind umgerechnet über 180.000 Kinder und Jugendliche – allein in Deutschland! Und bestimmt hat nicht jeder der Betroffenen nur eine Box gekauft …

Die skrupellose Seite der Industrie erzieht sich die Kundschaft, von der sie träumt. Es wird ein Basisspiel produziert, als „Live Service“ vermarktet und möglichst lange am Leben erhalten, indem man den Spielern Geld für virtuelle Goodies abknöpft. Mit den Lootboxen kommt obendrein ein Mittel hinzu, das genau wie Coin Master ein Glücksspiel ist – vor allem, wenn die Objekte Vorteile einbringen. Und weil man diese Art des Spielens bereits von Kindesbeinen an gezeigt bekommt, stellt man sie auch als Erwachsener kaum in Frage.

Solche Wundertüten sind natürlich keine Erfindung der Spieleindustrie und vereinen das klassische Casino-Glücksspiel mit den Sticker-Päckchen eines altmodischen Panini-Albums. Dort weiß man ja schließlich auch nicht, welche Bildchen in der Tüte schlummern. Aber auch wenn das Geschäftsmodell leicht fragwürdig ist, gibt es zumindest die Option des Tauschens – ohne einen teuren Online-Markt besuchen zu müssen, versteht sich. Dass nun sowohl Lootboxen als auch die dubiosen Machenschaften eines Coin Master hierzulande (noch) legal für jede Altersgruppe zugänglich sind, haben wir im Übrigen unserer derzeitigen Gesetzgebung zu verdanken. Anfang 2020 scheiterte ein Indizierungsverfahren gegen Coin Master bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – unter anderem weil sich das aktuelle Jugendschutzgesetz auf Gewaltdarstellung oder pornographische Inhalte konzentriert.

Gesetzesänderung als Lösungsweg?

Ungeachtet dessen bleibt es für viele ein Rätsel, wieso Jugendlichen unter 18 Jahren der Zugang zu einem echten Casino verwehrt



◀ Das Fangen von Pokémon in der freien Natur entpuppt sich als derart motivierend, dass es die Beweglichkeit einiger Nintendo-Fans deutlich erhöht. (Quelle: Nintendo/The Pokémon Company/Gamespress)

Roblox und kein Ende: Keine andere Online-Spieleplattform ist bei Kindern unter 13 Jahren derart beliebt. Sie erlangte im Zuge der Corona-Pandemie weiteren Zuwachs, gleichwohl die jüngst veröffentlichten Nutzerzahlen einen Rückgang vermelden. (Quelle: Roblox Corporation/Gamespress)

wird, während einige der von uns genannten Spiele auf die gleiche Weise den Spieler mit optischen Reizen überfluten sowie der Gewinn von virtuellen Münzen vom Zufallsprinzip abhängig ist. Diesbezüglich hat die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vor knapp zwei Jahren ein so interessantes wie wahnsinnig frustrierendes Statement abgegeben: Es handele sich nicht um klassische Glücksspiele, wenn man kein reales Geld gewinnen könne. Das mag sich auf den ersten Blick widersinnig anhören, aber tatsächlich sei die Verlockung bei der Aussicht auf einen satten Gewinn nochmal deutlich höher. Nur behaupten wir ganz frech, dass der Wert millionenfacher Coin-Master-Münzen oder auch nur einer virtuellen Ronaldo-Spielerkarte in FIFA 21 ebenso wenig zu verachten ist und die Suchtgefahr eines labilen Fans signifikant erhöht.

Zumindest hat die USK seither nicht geschlafen und versucht, ihre Richtlinien anzupassen. Seit 2020 würde man Spiele mit simulierten Glücksspielen bei der Altersfreigabe höher einstufen – allerdings nur, wenn es so offensichtlich wie in Coin Master abläuft. Aus dem Grund hatte die Anpassung keine Konsequenzen für die Ende letzten Jahres veröffentlichten Sportspiel-Updates wie FIFA 21 oder NBA 2K21, die genau wie ihre Vorgänger für jede Altersstufe freigegeben wurden.

Schlussendlich kann man der USK schwerlich den schwarzen Peter zuschieben, weil sie sich eben nach dem aktuellen Jugendschutzgesetz richten muss. Also wurde dieses von der Bundesregierung am 01. Mai 2021 angepasst, wobei die für unser Thema entscheidende Veränderung in Paragraf 10b zu finden ist: „(3) Insbesondere sind nach konkreter Gefahrenprognose als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen, die im Rahmen der Nutzung des Mediums auftreten können, (…) angemessen zu berücksichtigen. Hierzu zählen insbesondere Risiken (…) durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen (…) sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien“.

Etwas verständlicher ausgedrückt: Gemeint sind sogenannte Interaktionsrisiken, zu denen unter anderem Ingame-Käufe oder Lootboxen zählen und die nun die USK bei ihrer Altersklassifizierung mitberücksichtigen soll. Leider ist aufgrund der schwammigen Formulierung unklar, ob das neue Gesetz tatsächlich ausreicht, um ein FIFA mit einem roten „Ab 18“-Sticker zu versehen. Sicher ist nur, dass diverse Publisher wie Electronic Arts groß aufschreien und auf die bereits erwähnte Stigmatisierung verweisen werden. Ihr solltet euch von diesem Gerede jedenfalls nicht verunsichern lassen, denn insgeheim kann sich jeder denken, worum es dem Hersteller wirklich geht: nämlichum den Erhalt des Status quo.

Zum Glück ist Second Life nie so erfolgreich geworden, wie von so manchem Schwarzseher befürchtet. Das „Spiel“ ist ausdrücklich darauf ausgelegt, neben dem realen Leben ein alternatives in einer virtuellen Welt zu führen. (Quelle: Linden Lab/Gamespress)

Die Sims 4 weist eine große weibliche Fangemeinschaft auf und fesselt die Spieler sehr lange an den Bildschirm. (Quelle: Electronic Arts/Gamespress)

Gerade die FIFA-Serie profitiert immens von den virtuellen Spielerkarten und der damit zusammenhängenden Lootbox-Mechanik – logisch, dass EA ungern einen Teil seiner Kunden (ergo alle Jugendlichen unter 18 Jahren) verlieren möchte. Zudem könnten mögliche Anpassungen in logistischen Problemen resultieren, wenn sich EA gefühlt für jedes zweite Land nach einer anderen Gesetzgebung richten muss. Aber wie gesagt: Das sollte nicht euer Problem sein.

Die bislang von den Entwicklern vorgenommenen Maßnahmen sind jedenfalls ein schlechter Witz. So muss man in Coin Master zweimal zu Beginn bestätigen, dass man älter als 18 ist – ohne jegliche Form der Überprüfung. Anschließend ploppt ein Text auf, der so frech wie zynisch klingt: „Coin Master ist kostenlos zu spielen, aber Sie können den Fortschritt mit In-App-Käufen beschleunigen.“ Das hört sich nicht nach einer Warnung an, sondern mehr nach Werbung für einen flotteren Spielfluss! Der Nachsatz „Falls gewünscht, können Sie In-App-Käufe in Ihren Geräteeinstellungen deaktivieren“ klingt in dem Zusammenhang umso hohler.

Helfen, nicht verurteilen

Am Ende stellt sich die Frage: Was können wir tun? Zunächst einmal müssen wir klarstellen, dass die Branche in einer Hinsicht recht hat: Wir leben in einer Demokratie, wir haben Meinungsfreiheit, und jeder kann tun und lassen, was er will, sofern er keinem anderen schadet. Punkt. Insofern sollte die Politik bezüglich Erwachsenen keine Regelungen einführen oder Gesetze verändern und dafür umso mehr beim Schutz von Kindern und Jugendlichen nachbessern, sofern die just vorgenommene Anpassung des Jugendschutzgesetzes nicht ausreichen sollte.

Deshalb möchten wir einen großen Appell an die Politik richten: Stellt sicher, dass Lootbox-Mechaniken wie bei FIFA oder Fortnite ohne Kompromisse als Glücksspiel zählen und entsprechend unterbunden werden oder zumindest mit einer hohen Altersfreigabe ab 18 Jahren gebrandmarkt werden müssen. Und bevor nun jemand „Zensur!“ schreit: Für den Konsumenten fällt nichts weg, außer einem falschen Nervenkitzel oder einem drohenden leeren Konto.

Kennt ihr hingegen einen Erwachsenen, um den ihr euch aufgrund einer möglichen Spielsucht Sorgen macht: Nehmt das Ganze ernst, sprecht ihn darauf an und bietet eure Hilfe an. Genau wie bei Alkohol und Drogen gibt es therapeutische Optionen, die jeder in Anspruch nehmen kann. Und sei es nur, um die Vergangenheit aufzuarbeiten und die Gründe herauszufinden, warum man überhaupt dem Spielen so sehr verfallen ist.

Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

INTERVIEW MIT JENOVA CHEN

DER MACHER VON FLOWER, JOURNEY UND SKY IM GESPRÄCH

Jenova Chen ist Kopf eines der bekanntesten Indie-Studios der Welt: Thatgamecompany schufen hochdekorierte Werke wie Journey und Flower. Anlässlich des Switch-Starts des aktuellen Titels Sky: Kinder des Lichts haben wir uns mit dem Visionär (virtuell) zusammengesetzt, um über Sky, die Videospielwelt, Filme und die Poesie von Call of Duty zu unterhalten.

Von Katharina Pache

Am 06. Juli ging die neue Season für Sky: Children of the Light online, in der ihr den Kleinen Prinzen aus dem gleichnamigen Roman von Antoine de Saint-Exupéry trefft. Das Free2play-Spiel Sky der Flower-und Journey-Macher lädt seit 2018 Spieler auf iOS- und seit 2019 auf Android-Geräten in ein märchenhaftes Reich ein, das ihr mit Freunden erkundet. Und seit dem 29. Juni dürfen auch Switch-Spieler mitmischen! Wir haben die Gelegenheit zum Start der ungewöhnlichen Season genutzt, um mit Jenova Chen zu sprechen, dem Kopf von Thatgamecompany. Chen gilt als Visionär und verfolgt mit den Werken seines Studios seit jeher einer klaren Linie, die sich weitab von üblichen Triple-A-Mainstream-Themen bewegt. Wir haben mal nachgefragt, was er so über Spiele wie Call of Duty und AAA-Games denkt, was man sich als neuer Spieler von Sky erwarten kann und wieso die Filmlandschaft so viel breiter gefächert scheint als die Videospielwelt.

Jenova Chen wurde 1981 in Shanghai, China, geboren. Nach dem Umzug in die USA und einer Anstellung bei Maxis mitbegründete er 2006 Thatgamecompany.

N-ZONE: Was sollten Spieler, die neu bei Sky sind, in den ersten Stunden erwarten?

CHEN: Sky hat eine für sich stehende Story. Das war auch zunächst der Fokus, als wir das Spiel gelauncht haben. Sie ist etwa drei Stunden lang und nahe verwandt mit der Geschichte von Journey. Nachdem wir Journey gemacht haben, bekamen wir viele Zuschriften von Menschen, die von der Geschichte gerührt waren und die sie gerne mit ihren Liebsten geteilt hätten, mit ihrer Frau oder ihren Kindern. Also haben wir überlegt, wie wir ihren Wunsch erfüllen können. Aber niemand würde ja eine zweite Playstation kaufen, nur um mit der Familie eine Runde zu spielen. Also sagten wir: Wir sollten ein Spiel machen, das auf allen Plattformen funktioniert. Mobile Games waren zu dieser Zeit populär, Tablets sehr verbreitet, und wir dachten uns, dass wahrscheinlich viele Familien mehrere solche Geräte besitzen. Wenn wir also eine Art Journey machen würden, bei dem jeder einfach einsteigen kann, egal, mit welchem Gerät, dann wäre das eine tolle Sache. Nachdem wir dann schon zwei, drei Jahre an Sky entwickelt haben, kam Apple auf uns zu und teilte uns mit, dass sich der Markt inzwischen geändert habe. Die Leute seien nicht bereit, mobil für Premium-Inhalte zu zahlen, weil es so viele kostenlose Spiele gibt. Und das war verständlich, bei Konsolenspielern haben wir uns zwar einen Ruf und das Vertrauen erarbeitet, aber nicht bei den Mobile-Spielern. Wir mussten Sky kostenlos machen, damit diese Spieler die Erfahrung überhaupt ausprobieren. Aber wenn wir die Story des Spiels kostenlos anbieten, an welcher Stelle fragen wir dann nach Bezahlung? Bitten wir um Trinkgeld, nachdem die Leute die Story abgeschlossen haben? In der Mitte der Entwicklungszeit mussten wir das Spielkonzept also ändern. Die emotionale Achterbahn hatten wir schon, und so entschieden wir uns dann, noch einen ganzen Vergnügungspark um sie herum zu bauen. Wenn man Free2Play-Spiele betrachtet, stellt man fest, dass User dort generell nicht für Spiele-Content zahlen, sondern für sozialen Content. Man will der Gewinner sein, man will sich von anderen abheben. Damit wir einen Titel bieten können, der sozialen Content hat, mussten wir einen Ort für Leute schaffen, an dem sie sich gerne aufhalten. Wir haben also den Vergnügungspark so erweitert, dass dort Spieler jeden Alters, Geschlechts und jeder Herkunft etwas finden, das sie interessiert. Wenn man mit Sky anfängt, dann empfehlen wir auf jeden Fall, zunächst das Schloss zu besuchen und das Feuerwerk zu genießen – wenn man Sky mal Disneyland vergleichen will. Die Story ist quasi unsere Hauptattraktion. Aber abseits davon steckt in Sky zwei Jahre Content, den wir ständig erweitern. Wer über nicht so viel Zeit verfügt, der erfährt auch einfach durch das Spielen der Story, worum es in Sky geht. Und wer in Journey den Aspekt der Reise geliebt hat, für den gibt es hier sehr viel zu entdecken.

N-ZONE: Die Ankündigung, dass Der Kleine Prinz in der neuen Season von Sky gefeatured werden würde, war außergewöhnlich. Videospiele und Literaturklassiker, das ist eine seltene Kombi. Es gab da mal Dante's Inferno, aber sonst tut sich da nicht viel ...

CHEN: Das liegt daran, dass man meistens versucht, das Action-Genre zu bedienen. In der Filmindustrie haben wir mal eine Grafik erarbeitet, die Alter und Demographie von Genres darstellt. Links die Männer, rechts die Frauen, eingeteilt nach Altersgruppen. Da lässt sich zum Beispiel ablesen, dass 55-jährige Frauen mehr auf Musicals stehen als alle anderen Gruppen und romantische Filme bei Männern am unbeliebtesten sind. Es gibt aber Genres, die genau in der Mitte liegen, Männer und Frauen sowie eine breite Altersgruppe schätzen zum Beispiel Komödien. Bis vor Kurzem war die Videospielwelt konsolenfokussiert, das hat sich erst mit der Verbreitung von Mobile geändert. Konsolen richten sich an junge Männer. Deshalb gibt es auch viele Spiele, die die entsprechenden Genres bedienen: Sci-Fi, Horror, Action. Dafür gibt es keine Games, die romantische Komödien sind. Ich kann mich jedenfalls an keines innerhalb der ganzen Geschichte der Videospiele erinnern. Auch eher für Frauen interessant ist das Thema Familiendynamik. Als Spiel existiert sowas vor allem in Titeln wie Die Sims oder als interaktive Literatur. „Ruhige" Filme kann man mit Puzzle-Games gleichsetzen. Die Emo-

Flower (2009)

Journey (2012)

tionen jedenfalls, die von diesen Genres und Themenkomplexen hervorgerufen werden, bedient in der westlichen Entwicklerlandschaft nicht wirklich jemand. Und noch etwas: Was in der Mitte des Graphen liegt, würde ich als die Disney-Pixar-Emotionen beschreiben. Nehmen wir den König der Löwen oder Oben. Diese Filme sind animiert und farbenfroh, das ist toll für das jüngere Publikum. Das Setting ist eher Fantasy, das ist Frauen im Durchschnitt lieber als düsteres Sci-Fi, in dem jeder jeden umbringen will. Diese Disney-Pixar-Filme müssen auch lustig sein, denn Kindern ist Kunst egal, sie wissen noch wenig von Dingen wie Verlust, Wachstum und Transformation. Den Anfang von Oben nehmen Erwachsene ganz anders wahr als Kinder. Oder wenn Simba seinen Vater in der Wasserspiegelung erblickt: Der emotionale Eindruck der Szene hängt vom Alter des Zuschauers ab. Erwachsene erkennen darin die Transformation, ein Kennzeichen des Dramas, ein Genre, das Männer und Frauen mögen. Wenn solche Faktoren zusammenkommen, hat man ein Werk, das viele Personen anspricht. In Spielen gibt es auch Drama, aber in Kombination. God of War zum Beispiel: Action und Drama. Oder Adventure und Drama, da würde The Last of Us reinpassen. Das sind sehr emotionale, bewegende Spiele, aber eben nichts, was man Kinder spielen lassen würde, weil sie viel zu brutal sind. Sogar so brutal, dass viele weibliche Spieler daran kein Interesse haben. Wir möchten eher Spiele machen, die sich in der Mitte ansiedeln und die das Ansehen von Videospielen in der Gesellschaft steigern. Bevor Pixar Toy Story gemacht hat, haben Leute CGI-Filme belächelt: Das ist nur Computerwerk, Digitales kann nicht mit analoger Kunst mithalten. Aber Pixar lieferte den Beweis, dass man auch auf diesem Wege Emotionen transportieren kann und das Image dieser Filme änderte sich. Ich finde, dass es der Videospielwelt an Titeln mangelt, die das ganze Spektrum an Emotionen ausschöpfen.

N-ZONE: Bei vielen Triple-A-Spielen geht es um die ganz großen Emotionen, um die Kinoerfahrung. Trotz Motion Capturing von echten Schauspielern und cineastischer Inszenierung schafft aber nicht jeder Titel, diese Ambitionen auch umzusetzen. Ihr habt das Spiel Flower gemacht, bei dem man nicht einmal eine Person spielt, sondern den Wind. Dennoch erleben viele Spieler diese Gameplay-Erfahrung als sehr emotional. Wie habt ihr das hingekriegt?

CHEN: Zum einen, weil Flower ein gewaltfreies Spiel ist und zugleich eine Art Gedicht. Was ist Poesie? Es ist die Kunst, eine Fläche für Emotionen zu schaffen. Nicht jedes einzelne Wort ist emotional, aber die Verbindung der Wörter untereinander, und die Fläche drum herum ist der Resonanzkörper für die Gefühle. Was man auch bedenken sollte, ist die Musik. Musik ist die Sprache der Emotionen. Unsere Spiele bauen stark auf Musik, um mit dem Spieler zu kommunizieren. Setzt man auf Text oder Zahlen, neigen wir dazu, den emotionalen Part unseres Gehirns beim Lesen auszuschalten. Wenn man ganz rational herauszufinden versucht, wie ein Spiel gespielt wird, verspürt man dabei für gewöhnlich keine besonderen Gefühle. Ich erinnere mich noch an einen Moment in Call of Duty: Modern Warfare, alle haben über diese Szene geredet. Da hat man keine Waffe in der Hand, und eine Atombombe droht, hochzugehen. Die Spieler fühlten sich in diesem Moment hilflos. Klar, der Rest solcher Spiele ist ja auch eine Art Machtphantasie, ihr bekommt die Knarren, ihr bekommt einen Jetpack. Man fühlt sich eben wie ein Superheld. In diesem Zustand aber ist man emotional aber auch eher verschlossen. Bei Online-Spielen ist das ähnlich. Wenn man Spielern so mächtig macht, fokussieren sie sich vor allem auf sich selbst und den Kampf darum, wer der Stärkste ist. Wenn Spieler verletzlicher sind, auch emotional, dann neigen sie eher dazu, sich mit anderen zu vernetzen, also auch echte Freundschaften aufzubauen. Das war unser Ziel bei Journey und bei Sky, wir möchten, dass Spieler zusammenarbeiten. Mit unseren Spielen wollen wir den hoffnungsvollen Aspekt der Menschlichkeit beleuchten. Das klingt natürlich ein bisschen hoch gegriffen, aber wir finden, dass die Konzentration auf das Gute etwas Schönes hervorbringt. Viele moderne Spiele haben mit diesem eher roman-

Sky: Kinder des Lichts (2019)

tischen Konzept nichts am Hut. Spiele wie Doom suchen ihre Wahrheit im negativen, unsere Spiele im positiven Bereich.

N-ZONE: Saint-Exupéry hat einmal gesagt: „Perfektion ist nicht dann erreicht, wenn es nichts mehr hinzuzufügen gibt, sondern wenn man nichts mehr weglassen kann.“ Wie läuft das beim Entwickeln, werden von einem größeren Konzept die unnötigen Sachen nach und nach weggestrichen oder fügt ihr zu eurer Basis mehr und mehr Details hinzu?

CHEN: Wir setzen auf jeden Fall nicht sofort alles um, was wir könnten. Ich sehe das genauso wie Saint-Exupéry: Wenn man nichts mehr entfernen kann, dann hat man die Essenz. Meinem Team erkläre ich das immer so: Ein Triple-A-Spiel ist beeindruckend und wie ein Chor aus hundert Leuten. Macht aber nur einer von ihnen einen Fehler, wird aus einem Lied nur Lärm, man versteht nicht mehr, was sie singen. Das ist dann immer noch beeindruckend, aber man weiß nicht mehr, was sie sagen wollen. Eine Stärke von Indie-Games ist, dass man dort oft einen Solo-Künstler hat. Da versteht man meistens sofort die Message, aber es ist nicht so beeindruckend. Wir möchten die Mitte treffen. Wir sind weniger Leute als bei einem Triple-A-Spiel, nicht alle singen dasselbe, aber wir versuchen, eine Harmonie zu erzeugen. So eine Entwicklung passierte auch beim Film. Die ganzen alten Filme hatten riesige Budgets. Der Klassiker Cleopatra zum Beispiel. Zu dieser Zeit haben Studios Filme gemacht. Weil das so unheimlich teuer war, gab es nicht viel Spielraum für künstlerischen Ausdruck. Dann kam aber die Zeit, in der Regisseure selbst an Kameras kamen und mit ihnen herumprobieren konnten. Auch Indie-Produktionen können Genres definieren, man muss dann nur noch Budget hinzufügen. Alfred Hitchcock hat das ganze Thriller-Genre nachhaltig geprägt, vor ihm hat niemand solche Filme gedreht. Auch Film noir wurde Low-Budget geboren und ist dann gewachsen. Wir sind ein Indie-Studio, wir können nur überleben, wenn wir bei unserer Arbeit sehr präzise sind.

N-ZONE: Einige Spiele sind wie Bücher, die man am Ende weglegt und nie mehr weiter darüber nachdenkt. Eine eindeutige Message hilft sicher dabei, dass sich Spiele im Gedächtnis der Gamer verankern.

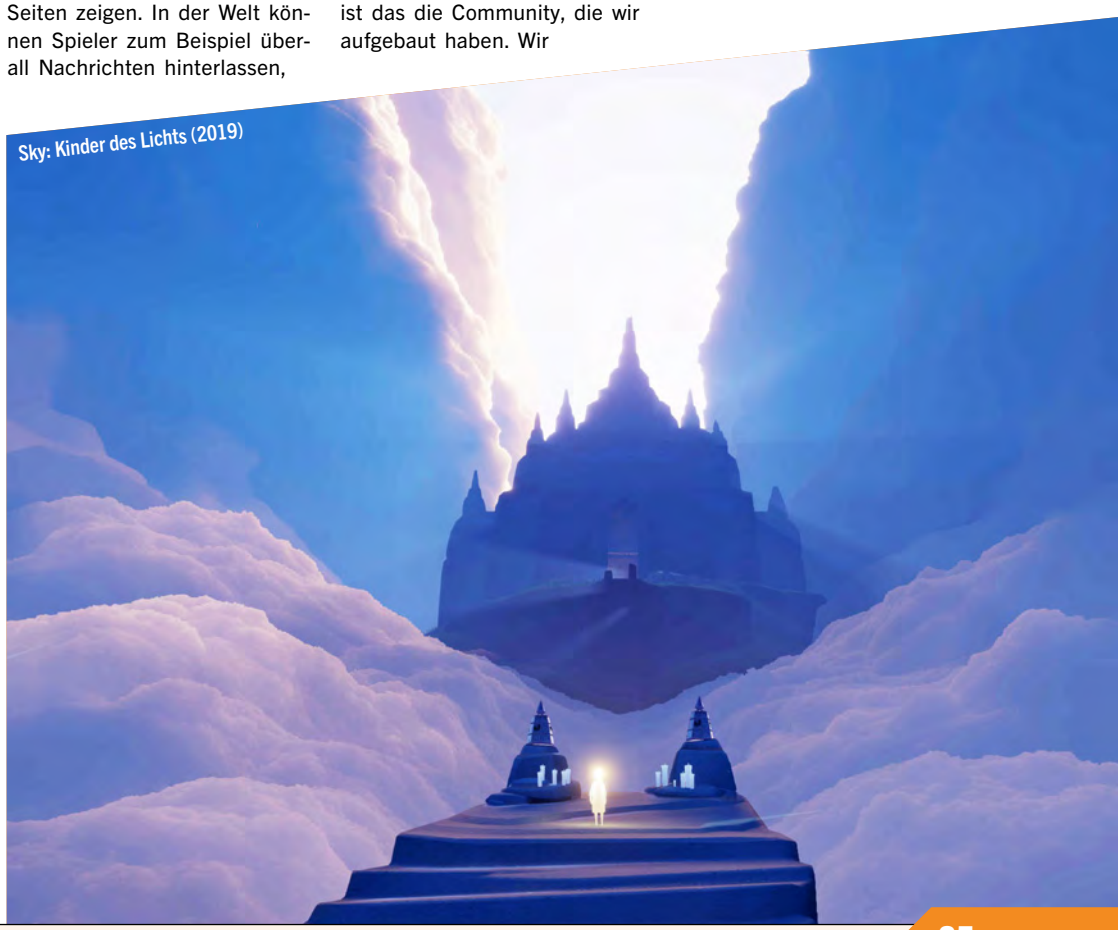
CHEN: Manchmal, wenn wir Sky Kindern zeigen, fragen sie: Wie kann ich kämpfen? Wo ist der Boss? Und die Hardcore-Spieler sagen: Das ist ein Mobile-Game, auch noch Free 2 Play, wieso sollte ich das spielen? Da gibt es schon gewisse Vorurteile. Momentan besteht die Spielergemeinde von Sky zu 70 Prozent aus Frauen, viele davon junge Frauen, die normalerweise gar nicht zocken. Sie mögen zum Beispiel die Gewaltfreiheit. Wir hören auch oft, dass sie sich in Sky sicher fühlen, weil die anderen Spieler hilfsbereit und freundlich sind. Das erfüllt mich mit Stolz. Wir haben hart daran gearbeitet, die Welt so zu gestalten, dass die Spieler lieber ihre guten als ihre schlechten Seiten zeigen. In der Welt können Spieler zum Beispiel überall Nachrichten hinterlassen, ähnlich wie bei Dark Souls. Unsere Intention ist natürlich, dass man sich so Hinweise gibt und hilft, aber manche nutzen die Funktion lieber, um etwas Unanständiges zu schreiben. Wir haben das so gelöst: In Sky ist zwar jeder erstmal ein Fremder, aber man kann Freundschaften schließen. Wenn man eine Mitteilung hinterlässt, können die Freunde sie sehen. Den meisten ist es wichtig, wie ihre Freunde über sie denken. Als wir das eingeführt haben, sind viele zu bestimmten Nachrichten geeilt, um sie zu entfernen, weil sie nicht wollten, dass ihre Freunde sie lesen. Leider ist ja das ganze Internet so. Man ist anonym und kann so ohne jede Konsequenz tun, was man möchte. In Sky wollten wir das etwas realistischer gestalten, sodass man auch einen Ruf oder sozialen Stand zu verlieren hat.

N-ZONE: Es gibt immer Spieler, die versuchen Unheil zu stiften, gerade auch bei Free2Pplay-Titeln, es ist sicher nicht einfach, eine Handhabung zu finden.

CHEN: Wenn es eine große Errungenschaft in Sky gibt, dann ist das die Community, die wir aufgebaut haben. Wir stupsen Spieler ein bisschen in Richtung besseres Verhalten. Das war uns von Anfang an wichtig und wir wussten auch, dass Kinder Sky spielen würden. Darum haben wir versucht, die Gefahr zu reduzieren.

N-ZONE: Gibt es noch andere Literaturklassiker, die ihr umsetzen möchtet, vielleicht in einer der nächsten Seasons von Sky: Children of the Light?

CHEN: Der Kleine Prinz ist die erste Kollaboration die wir je gemacht haben, da wir stolz darauf sind, Indie zu sein und unser eigenen Marken zu schaffen. Es gibt einige IPs, die ich sehr schätze. Der Kleine Prinz ist eines meiner liebsten Bücher, ich fühle mich geehrt, es für das Spiel umsetzen zu können, anstatt das tun zu müssen, um mit einer bekannten Marke Geld in die Kasse zu spülen. Ich habe noch ein paar andere Werke im Hinterkopf, aber wir haben auch viele eigene Ideen. Das nächste Halbjahr und Anfang 2022 werden sehr interessante Sachen auf die Spieler zukommen, die so wohl kein anderer Entwickler machen würde. ■



Sky: Kinder des Lichts (2019)

NI NO KUNI 2

SCHICKSAL EINES KÖNIGREICHS – PRINCE'S EDITION

Lang hat's gedauert, nun dürfen bald auch Switch-Besitzer endlich in einem der charmantesten Rollenspiele der letzten Jahre ran.

Bezüglich der Switch-Umsetzung des ersten Ni No Kuni hat sich Bandai Namco nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Da wurde einfach die PS3-Fassung kaum verändert auf die Konsole geschubst, während PS4 und Xbox One eine grafisch verbesserte Remastered Edition erhielten. Das technisch definitiv aufwändigere Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs hingegen schafft es jetzt einfach so auf die Konsole, noch dazu in der Prince's Edition mit allen DLC-Inhalten.

Endlich dort, wo es hingehört

Das verstehe, wer will. Wir wollen uns aber gar nicht beschweren und freuen uns stattdessen einfach über diesen Umstand – denn knapp zweieinhalb Jahre nach dem ursprünglichen Release kommen nun endlich auch Nintendo-Fans in den Genuss dieser JRPG-Perle. Entwickelt wurde sie übrigens von Level-5, jenem Studio, das mit Spielen wie Professor Layton, Inazuma Eleven und Yo-kai Watch ohnehin bei vielen Liebhabern des Mario-Konzerns einen Stein im Brett hat. Und mit Ni No Kuni 2 dürften sie ihre Fanbase auf der Switch noch weiter ausbauen. Anders als beim Erstling ist hier zwar nicht Studio Ghibli mit an Bord, sondern „nur" Yoshiyuki Momose, seines Zeichens ehemaliger Charakter-Designer beim japanischen Kultstudio. Er bringt den typischen Charme aber auch im Alleingang toll rüber. Überhaupt strotzt Ni No Kuni 2 nur so vor Charakter. Das fängt bei der schönen Welt an, führt über die nicht allzu komplexen, aber trotzdem gut geschriebenen Figuren und führt hin zur Story, die sich überraschend anders entwickelt, als man das zu Beginn vermuten mag und von einer sehr sympathischen, positiven Grundstimmung getragen wird.

Kingdom Come

Worum geht's? Um den jungen Thronfolger Evan, der sich nach einem Putsch nebst Ermordung seines königlichen Vaters im Exil wiederfindet. Nun macht er es sich zur Aufgabe, ein neues Königreich zu errichten und wieder Frieden in die Welt zu bringen. Auf seiner Reise durch allerlei Stadtkönigreiche begleitet ihn der Krieger Roland, der aus der echten Welt in das von Tierwesen bewohnte Fantasy-Reich geworfen wird, in der all die Ereignisse

Die Geschichte beginnt mit viel Leid und Tod. Anstatt eine erwartbare Rachegeschichte gibt's danach aber eine ungemein positive, sympathische Erzählung.

Die zahlreichen Bosskämpfe sind nicht sonderlich anspruchsvoll, sie machen aber Spaß und sind kreativ gestaltet. Unser kleiner Begleiter Remmi steht uns stets bei.

Je nachdem, wen wir in den Kämpfen steuern, haben wir Zugriff auf unterschiedliche Attacken, Ferkampfwaffen und Magieangriffe. Das sorgt für Abwechslung.

Im Laufe der Kampagne sehen wir zu, wie unser eigenes kleines Königreich immer größer wird, indem wir Gebäude bauen und sich NPCs unserer Sache anschließen.

stattfinden, und nach und nach schließen sich ihnen natürlich noch jede Menge weitere illustre Gestalten für die Party an.

Ein König auf Reisen

In Städten, Dungeons und anderen Zielgebieten laufen wir in schicker Grafik mit vielen Details durch die Gegend. Diese Momente sind das Herzstück des Spiels, primär reden wir hier mit NPCs, lösen leichte Rätsel und erleben die kleinen Geschichten in den verschiedenen Arealen, welche sich zu einer großen, übergreifenden Story zusammenfügen. In dieser Ansicht finden auch die Echtzeitkämpfe statt. Mit leichten und schweren Angriffen, Magie und Fernattacken gehen wir hier gegen kunterbunte Feinde vor, als Belohnung gibt's Ressourcen und Items, zusätzlich Erfahrungspunkte. Mit diesen sowie mit diversen Ausrüstungsgegenständen verbessern wir unsere Party-Mitglieder, die alle mit leicht unterschiedlichen Aktionsmustern in den Kämpfen steuerbar sind und zwischen denen jederzeit gewechselt werden kann.

Kleiner Krieg

Sind wir auf der Oberweltkarte unterwegs, erwartet uns Chibi-Optik, zusätzlich können hier leicht strategisch angehauchte Schlachten absolviert werden. Bei denen steuern wird erneut Evan, gleichzeitig aber um ihn herum angeordnete Einheiten, und es gilt, mit begrenzten Schlachtpunkten Spezialattacken auszulösen, um Feinde zu bezwingen und gegnerische Lager einzunehmen. Sowohl die normalen als auch diese Spezialkämpfe machen viel Laune, sind aber auch sehr simpel und Herausforderung gibt es praktisch keine, wenn man halbwegs mitlevelt. Da der Fokus des Spiels klar nicht darauf liegt, ein allzu knackiges Abenteuer abzuliefern, sondern mit Abwechslungsreichtum und Charme zu überzeugen, ist das aber nur bedingt ein Problem.

Stadtbewohner

Zu guter Letzt steckt sogar noch eine ebenfalls sehr einfach zu handhabende Städtebausimulation in Ni No Kuni 2. Evans Königreich erweitern wir nach und nach mit neuen Gebäuden, Produktionsstätten und NPCs, die wir im Rahmen von Haupt- und Nebenmissionen treffen und die sich uns nach kleinen Gefälligkeiten anschließen. Frei platzieren können wir die Gebäude leider nicht, aber trotzdem ist es sehr befriedigend, das eigene Reich weiter und weiter gedeihen zu sehen. Zudem wachsen einem die Bewohner mit ihren zwar nur skizzenhaften, aber trotzdem viel zur Stimmung beitragenden Hintergrundgeschichten schnell ans Herz. Das System und die Tatsache, dass Komplettisten über 100 Untertanen an ihre Seite rufen können, erinnert entfernt an die Kumpanen-Sammelei der Suikoden-Reihe, natürlich vor allem an die des besten Teils, Suikoden 2. Wahrlich nicht die schlechteste Inspiration! Wenn die Switch-Umsetzung nicht technisch durchfällt, was angesichts der stimmigen, aber nicht anspruchsvollen Grafik eher nicht der Fall sein sollte, erwartet Rollenspiel-Fans hier also im Herbst ohne jede Frage ein echtes Highlight. **Lukas Schmid**

Vor allem die verschiedenen Städte, die wir erforschen, bersten vor liebevollen Details, an denen man sich nicht sattsehen kann.

MEINUNG
Lukas Schmid

Die Grafik-Einbußen dürften sich in Grenzen halten. Ich freue mich auf ein Wiedersehen!

Kleiner Seelenstriptease: Als Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs vor einigen Jahren für PS4 erschien, war ich privat nicht in der besten Situation, es herrschte viel Negativität vor. Die Phase, in der ich testete, war dann fast eine kleine Kur, denn selten habe ich ein Spiel gespielt, in dem es dermaßen positiv zugeht. Klar, es wird gekämpft, aber die Geschichte dreht sich darum, an das Gute in den Menschen beziehungsweise in den Tiermenschen zu glauben, darum, dass man mit guten Gefühlen, nicht mit Stärke und Hinterlist ans Ziel gelangt. Das rechne ich dem Titel weiterhin hoch an, und es ist nur einer von mehreren Aspekten, die dafür sorgen, dass Ni No Kuni 2 für mich eines der bestimmt nicht kreativsten oder revolutionärsten, aber stimmigsten und besten Rollenspiele der letzten Jahre ist. Die von einem ehemaligen Ghibli-Künstler gestaltete Welt ist wunderschön, die Kämpfe und die „Strategie"-Schlachten sind simpel, aber spaßig, und der Städtebau-Aspekt erinnert mit seinen vielen Figuren, die einem ans Herz wachsen, ein wenig an das famose Suikoden 2. Insofern: Zeit war es, dass auch Switch-Besitzer endlich in den Genuss dieser Perle kommen – besser spät als nie.

INFOS

Termin:	17. September 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Level-5

PROJECT ZERO
PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Als Wii-U-Exklusivling hoffnungslos im schwarzen Wasser untergegangen, erhält das Horrorspiel mit dem langen Namen nun eine zweite Chance, die Menschen das Fürchten zu lehren. Gelingt das?

Gehört Nintendo die Project-Zero-Marke, oder Fatal Frame, wie sie in anderen Teilen der Welt heißt? Nun, zumindest dachten das die meisten Beobachter bisher wohl. Vor vielen Jahren hieß es, dass die Rechte an den Mariokonzern übergegangen wären, dementsprechend erschienen die letzten paar Remakes, Spin-offs und eben Projekt Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers dann auch exklusiv für Wii, Wii U und Nintendo 3DS. Die Neuauflage von Priesterin des Schwarzen Wassers erscheint nun aber eben neben der Switch auch noch für die restlichen Plattformen, also PC, PS5, PS4 und die Xbox-Konsolen, zudem fungiert anders als auf Wii U nun nicht Nintendo als Publisher, sondern Tecmo Koei, die zuvor nur für die Entwicklung zuständig waren. Man darf also durchaus verwirrt sein!

Horror, die Zweite

So oder so ist es aber schön, dass dem Horrorspiel nun eine zweite Chance vergönnt wird, denn mit Blick darauf, dass es sich dabei ohnehin um ein Nischenprodukt handelt, das noch dazu auf einer wenig verbreiteten Konsole festsaß, kam kaum jemand in die Verlegenheit, es zu spielen. Klassischen Horror sieht man zwar immer gern, aber heute leider sehr selten, noch dazu mit dermaßen japanischer Prägung. In Priesterin des Schwarzen Wassers verschlägt es uns in einen Wald am Fuße des Berges Hikami, in dem es zu überbordernd vielen Selbstmorden kommt und wo Geister ruheloser Seelen ihr Unwesen treiben. Vorbild dafür ist ohne jede Frage der reale Wald Aokigahara, dem – ohne den übernatürlichen Aspekt – dieselbe, traurige Rolle zukommt und der vor einiger Zeit durch das respektlose Verhalten des Youtubers Logan Paul in den Fokus der Öffentlichkeit gelangte. Vor intelligenzbefreiten Internetsternchen bleiben wir im Spiel jedoch dankenswerterweise bewahrt. Die drei Protagonisten Yuri Kozukata, Ren Hojo und Miu Hinasaki müssen sich aber mit allerlei Spukgestalten herumschlagen, jeder der drei zu einer anderen Zeit. Dabei wird aber nicht mit Pistole oder Baseballschläger vorgegangen. Stattdessen hört die einzige Möglichkeit, sich zu verteidigen, auf den Namen Kamera Obscura. Dieser antike Fotoapparat kann mehr, als bloß hübsche Schnappschüsse anzufertigen. Stattdessen fügt er den angriffslustigen Astralfiguren Schaden zu, besonders viel, wenn wir sie entsprechend gut vor die Linse bekommen. Ein Highscore-System bewertet unsere Geisterjagd, das nagt durch

Die Kamera Obscura ist die einzige Möglichkeit, uns gegen die zahllosen Geister zur Wehr zu setzen. Dabei muss auf das Vorhandensein von Filmrollen geachtet werden.

Die gruselige Geschichte des Abenteuers entspinnt sich nach und nach und dreht sich um Motive wie Schuld, Rache und die Dämonen der eigenen Vergangenheit.

Immer wieder erhalten wir mittels schön inszenierter Sequenzen Einblicke in die furchtbaren Ereignisse aus vergangenen Tagen.

diverse Einblendungen an der Atmosphäre, ist spielerisch aber nett. Dahinter versteckt sich eine Upgrade-Mechanik, dank der wir die Kamera mit verschiedenen Objektiven und Spezialfähigkeiten ausrüsten können. Schön: Auf der Wii U mussten wir das Gamepad hin- und herbewegen, um uns mit der Kamera umzusehen. Das nutzte zwar relativ gut die Gamepad-Fähigkeiten der Konsole aus, war aber ungemein nervig und sorgte dafür, dass man die Hälfte der Zeit nicht auf den Fernsehbildschirm, sondern an die Wohnzimmerwand guckte. Weiterhin gab es Bewegungsspielereien, etwa dann, wenn wir etwas aufheben wollten und eine Geisterhand unseren Arm fasste – das passierte ständig und war extrem stressig. Inwiefern dieses Gimmick verschwunden ist, lässt sich noch nicht sagen. Dass wir die Kamera nun ganz normal mit dem Analogstick herumbewegen können, davon ist aber auszugehen. Klappte in den Vorgängern ja schließlich auch problemlos.

Geisterfahrer auf dem Pfad

An der grundsätzlichen Struktur des Spiels dürfte sich nichts ändern. Das heißt, uns erwarten lineare Gebiete, die wir wegen des Protagonistentrios sowie mancher Missionen, die uns in bereits besuchte Gebiete zurückführen, meist mehr als einmal zu Gesicht bekommen. Dieses Backtracking ist jetzt keine Katastrophe, aber auch nicht wirklich spielspaßfördernd. Dafür sind die Areale aber schön gestaltet und stecken vor allem voller gruseliger Überraschungen. Nicht jede Spukgestalt greift uns an, manche lungern einfach nur herum, starren uns aus der Ferne an und sorgen damit für eine (un)angenehme Grundstimmung. Das heißt übrigens nicht automatisch, dass Priesterin des Schwarzen Wassers allzu gruselig ist. Schnell hat man sich an das Schema gewöhnt, man läuft also rum, trifft Geister, fotografiert sie ins endgültige Nirvana, danach Wiederholung. Allzu viele Rätsel gibt es nicht, das war in den Vorgängern noch anders. Die meiste Zeit läuft man wirklich nur einen Pfad entlang und fühlt sich dabei an einen Walking Simulator erinnert.

Arigato, Geist-san! *kicher*

In manchen Aspekten torpedieren die Entwickler die Atmosphäre selbst, etwa durch die zahlreichen Kostüme, die man den Spielfiguren anlegen kann. Was für eine Überraschung: Bei den Heldinnen fallen die über weite Strecken ganz schön knapp aus. Es bleibt abzuwarten, ob die im Wii-U-Original enthaltenen Nintendo-Klamotten basierend auf diversen Figuren des Mario-Konzerns Switch-exklusiv erneut ausgerüstet werden können oder ob sie über alle Plattformen hinweg gestrichen wurden. Auf jeden Fall mit an Bord sind neue Kostüme, auch die knappen, sowie ein Fotomodus. Man merkt schon: das beste Horrorspiel aller Zeiten war Priesterin des Schwarzen Wassers schon bisher nicht und wird es wohl auch auf Switch nicht sein. Für einen netten Gruseltrip taugt's aber bestimmt. **Lukas Schmid**

Japan will be Japan, deswegen sind die weiblichen Figuren knapp begleitet, dank optionaler Kostüme noch knapper.

MEINUNG
Lukas Schmid

Mal sehen, ob genug verändert wurde, damit ich diesmal bis zum Abspann durchhalte.

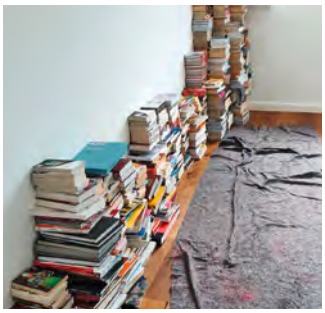
Ich mag Horrorspiele sehr, vor allem jene mit japanischem Touch, ergo hab ich damals natürlich zugegriffen, als Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers für die Wii U erschien. Bis zum Abspann hielt ich aber nicht durch, denn auch, wenn ich die Atmosphäre schon ganz nett fand, empfand ich den Titel einfach nicht als gruselig. Das lag nicht zuletzt daran, dass mich das Gameplay einfach nicht abholte. Zu linear, zu beliebig, und dank Arcade-Elementen wie Highscores wurde ich häufig aus der Stimmung gerissen, Ja, das war bei den Vorgängern auch so, hier empfand ich es aber als besonders nervig. Vor allem aber sägte die bescheuerte Gamepad-Einbindung an meinem Nervenkostüm. Nun, ich kann mir gut vorstellen, dass schon alleine deren Wegfall dafür sorgt, dass ich es diesmal bis zu den Credits schaffe. Lust darauf, in die düstere Welt des Abenteuers zurückzukehren, habe ich auf jeden Fall. Denn auch, wenn ich wohl erneut nicht wirklich Angst haben werde, so finde ich die Atmosphäre, die über weite Strecken aufgebaut wird, schon sehr nett. Die einen aus der Ferne beobachtenden Geister etwa sorgen oft genug für wohlige Gänsehaut. Ich bleibe optimistisch!

INFOS

Termin:	28. Oktober 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Koei Tecmo
Entwickler:	Koei Tecmo

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)



Spielt gerade: Sky: Children of the Light, A Plague Tale: Innocence, Little Hope, Kairosoft auf dem Handy

Sieht gerade: Olympia-Zeug

Liest gerade: mal wieder Game of Thrones, wieso nicht

Und sonst: Die wichtigsten Sachen in der neuen Wohnung sind jetzt alle da, Dusche, Küche und so weiter. Habe aber schon schmerzlich gelernt, dass Fliegengitter auch noch auf die Anschaffungsliste gehören.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Concrete Genie

Sieht gerade: My Neighbors the Yamadas

Genießt gerade: Das abkühlende Wetter

Und sonst: So, ich mach mich unbeliebt und sage: Jetzt ist der Moment erreicht, in dem ich mich wieder so richtig auf den Winter freue. Langsam merkt man, wie die Tage kürzer werden, und ich hoffe, die Bullenhitze setzt die restlichen Sommermonate jetzt auch noch aus. Der Tag, an dem ich wieder einen Pullover anziehen muss, er mag kommen, ich warte schon!

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: mal wieder Fortnite

Sieht gerade: neue Staffeln Family Guy

Hört gerade: jede Menge Podcasts

Und sonst: Ich bin schon wieder ein Jahr älter, jetzt hab ich die 30 geknackt … ohjemine, ich bin alt! Zu diesem Anlass hatte ich eine Woche frei, hat gut getan, war aber wie immer viel zu schnell vorbei. Da der Herbst naht, genieße ich weiterhin den (milden) Sommer sowie jeden Sonnenschein, so gut es geht, und bin viel spazieren. Kinder wie die Zeit verfliegt!

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

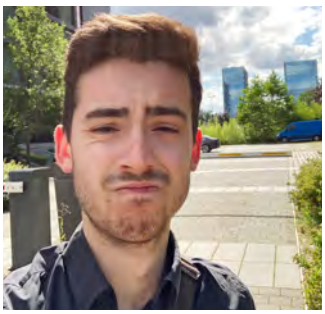
Spielt gerade: Yakuza 3, THPS 1+2

Sieht gerade: Shameless, South Park

Hört gerade: Descendents – 9th & Walnut

Und sonst: Kisten packen, ummelden, anmelden, organisieren, Kündigungen schreiben … Halt das ganze Zeug, was so bei einem Umzug ansteht. Glücklicherweise blieb zwischendurch auch mal Zeit, sich endlich wieder mit Freunden zu treffen. Diese lang vermisste Normalität tat sehr gut. Und jetzt steigt die Inzidenz ja schon wieder. Meh.

STEFAN WILHELM (Volontär)



Spielt gerade: Neo TWEWY, Nier Reincarnation, Black Ops Cold War

Sieht gerade: Arrested Development

Hört gerade: Twenty One Pilots

Und sonst: Durfte mir bei Nintendo die neue Switch OLED ansehen und war dafür zum ersten Mal in Frankfurt. Ersteindruck von den paar Straßen, durch die ich gelaufen bin: riesige Glasfassaden, Hochhäuser, Hotelanlagen und jede Menge schick gekleidete Menschen. Hier wird offenbar richtig Business gemacht!

MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt aktuell: Immer noch das tolle Crossing Souls und Breath of the Wild (zum zweiten Mal) auf der Switch.

Zuletzt gesehen: Je zwei ziemlich gute (The Green Knight, Bad Luck Banging or Loony Porn) und zwei ziemlich schlechte Filme (Good Boys, The Final Girls).

Aktuelle Lieblingsfrucht: Avocado

Und sonst: Höre ich schon bald wieder meine alten und neuen Schallplatten! Dickes Dankeschön an den allerliebsten Domi für seinen alten Plattenspieler. :)

MICHAEL GRÜNWALD (Volontär)

Spielt gerade: Dead by Daylight, F1 2021, Tennis World Tour 2 und Rust

Sieht gerade: Leider kaum interessante Serien auf Netflix und Co. Verrückt, dass es das doch mal gibt …

Freut sich auf: Einige Spiele-Releases in der zweiten Jahreshälfte. Bis jetzt verlief 2021 ja doch recht übersichtlich.

Und sonst: Wird es für mich langsam auch Zeit, mir eine Switch zuzulegen. Wie praktisch, dass ab dem 08. Oktober das OLED-Modell auf den Markt kommt.

DINA MANEVICH (Praktikantin)

Spielt gerade: It Takes Two, Tribes of Midgard, The Great Ace Attorney Chronicles

Sieht gerade: Sweet Tooth

Liest gerade: Die erste Version eines Buches von einer Freundin – "Der erste Goldstein", vielleicht schon bald in der Buchhandlung eures Vertrauens erhältlich

Und sonst: Ich spiele zum ersten Mal einen Titel aus der Ace-Attorney-Reihe und frage mich wie schräg die Charaktere denn noch werden können.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Final Fantasy 14

Sieht gerade: WWE Network

Liest gerade: Hoffentlich bald Support-Mails von Square Enix

Und sonst: Ich habe wieder mit FF14 angefangen. Die Account-Verwaltung ist eine Katastrophe. Noch immer ist mein Spiel-Account an die falsche PSN ID geknüpft. Ich warte seit drei Wochen auf eine Antwort oder eine Lösung des Problems. Muss ich wohl doch am PC weiterspielen.

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Apex Legends, Doki Doki Literature Club, Mücken jagen

Hört gerade: ZZ Top, Slipknot, Murderdolls – R.I.P., Jungs!

Liest gerade: alte MAD-Hefte

Und sonst: Hat an der gesamten Wohnung neue Mückengitter angebracht. Wurde im Zuge dessen von einem Schwarm aufgebrachter Mücken zerstochen. So müssen sich die Leute gefühlt haben, die damals im Amazonas die ganzen Panther-Netze aufgehängt haben.

CHRISTIAN FUSSY (Redakteur)

Spielt gerade: The Binding of Isaac, Mass Effect 3, Bloodborne

Sieht gerade: Succession, The Wire

Zuletzt gesehen: The Suicide Squad, Curveball und Judas and the Black Messiah

Und sonst: So viel zu Schauen, Spielen und Lesen und so wenig Zeit. Der Pile of Shame für die Wintermonate wächst und wächst. Zumindest geh ich häufiger ins Kino. Ansonsten bin ich derzeit aber einfach zu gerne draußen unterwegs für regelmäßigen Medienkonsum.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Die Schicksalsklinge (PC) und Sternenschweif (PC)

Sieht gerade: Die Olympischen Spiele in Tokio. Tut mir ein bisschen leid für Japan, die das sicher gerne anders gehabt hätten. Vielen Dank, dass ihr die Spiele trotzdem ausgetragen habt!

Und sonst: Eigentlich dachte ich, meine Pressekarriere sei vorbei. Aber ab jetzt hat mein Forstamt auch eine Pressestelle. Und ratet mal, wer der in Zukunft besetzt. Das Schreiben wird man nie los <3.

JUDITH VON BIEDENFELD (Layouterin)

Spielt gerade: Heimlich am späten Abend mit den Lego-Duplo-Bausteinen des Sohnes und baut sich kleine bunte Traumhäuser – das entspannt – wirklich!

Sieht gerade: Dirk Gently's Holistic Detective Agency (haha!) und als Kontrast Hell on Wheels. Wieso habe ich die Serie erst jetzt gefunden? Mann, hat Bohannon Eier! Grrrrrrr!

Und sonst: Mein kleiner Sohn ist erkältet. Was soll ich sagen: "Männerschnupfen" ist NICHTS dagegen! Heul ....

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

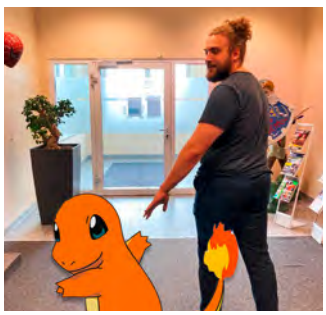
Hört gerade: Alle ZZ-Top-Alben aus den Siebzigern (R.i.P. Dusty Hill)

Sieht gerade: A Gang Story

Liest gerade: Eva Demski – Scheintod

Und sonst: Die erste massive Gartenparty nach zwei Jahren liegt hinter mir. Alle Teilnehmer doppelt und dreifach geimpft. Und was soll ich sagen? Die erzwungene Auszeit ist nicht genutzt worden, um zurückliegende Erfahrungen zu analysieren und Lehren daraus zu ziehen. Am Tag danach war das Gejammer groß – wie vor Corona.

PAUL ALBERT (Praktikant)



Spielt gerade: Tribes of Midgard und Pokémon Unite

Sieht gerade: How to Sell Drugs Online Fast

Liest gerade: Jenseits der Zeit. Bald bin ich am Ende der Trisolaris Trilogie angekommen. Wer es gelesen hat, kann sich vorstellen, warum ich erstmal eine Wiedereingliederung ins normale Leben brauche.

Und sonst: Ernsthaft!? Wie kann man sich auf den Winter freuen?

MONIKA HIMMELSBACH (Praktikantin)

Spielt gerade: Death's Door, Baldur's Gate 3

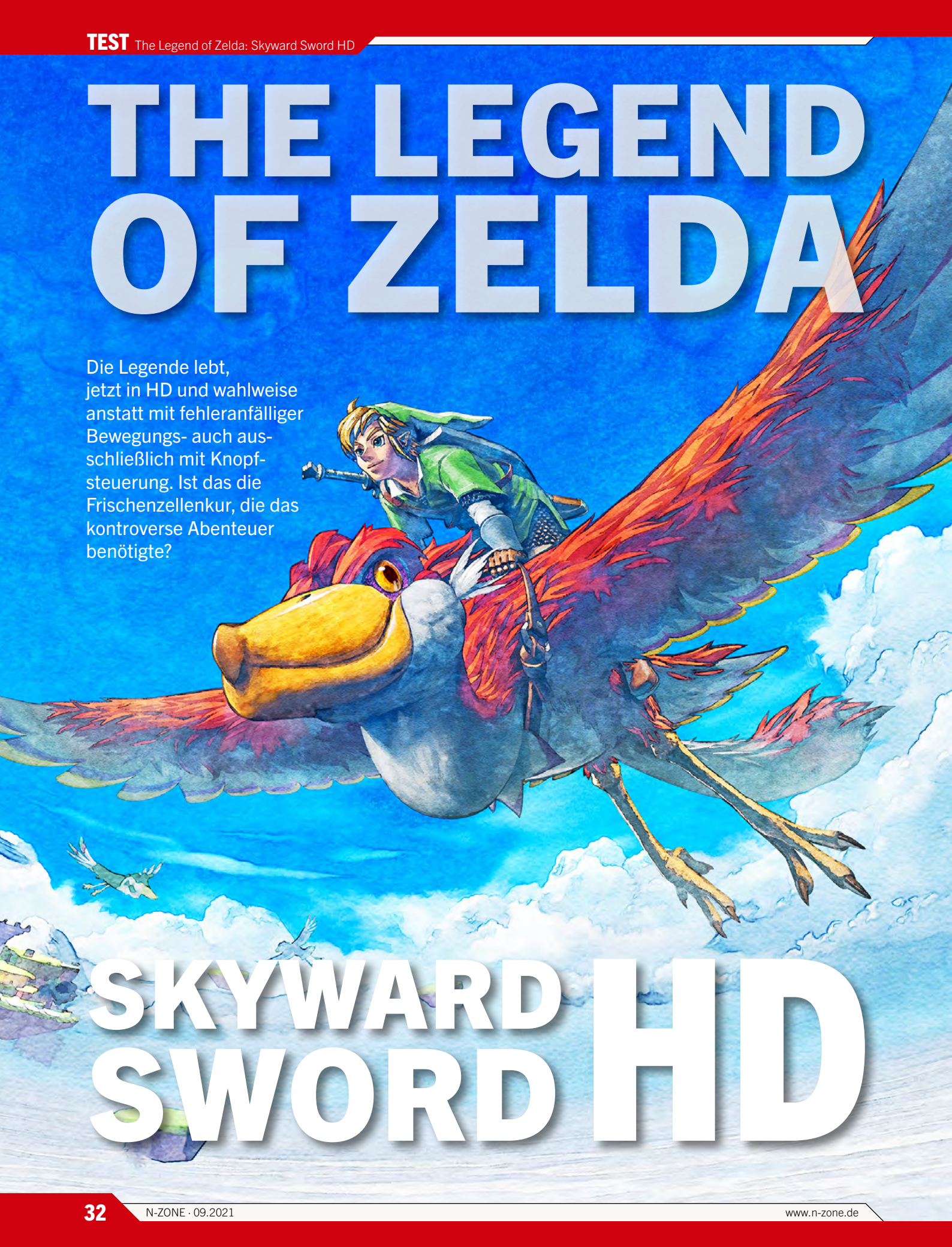
Hört gerade: Unlike Pluto

Liest gerade: Lost Omens – World Guide

Und sonst: Bei mir ist einiges im Umschwung, nach dem abgeschlossenen Bachelor geht es in eine neue Stadt für den Master, inklusive Umzug. In solchen Zeiten bin ich immer froh über meine D&D und Pathfinder Runden, die neben all dem Fantastischen einen Fixpunkt bieten.

THE LEGEND OF ZELDA

Die Legende lebt, jetzt in HD und wahlweise anstatt mit fehleranfälliger Bewegungs- auch ausschließlich mit Knopfsteuerung. Ist das die Frischenzellenkur, die das kontroverse Abenteuer benötigte?



SKYWARD SWORD HD

Die Grafik ist nicht perfekt gealtert, der Stil definitiv Geschmacksache. Gerade das Figurendesign sticht seltsam hervor.

Bestes Zelda aller Zeiten! Das schlechteste Spiel, das jemals geschaffen wurde! Der Grund, warum Kinder lachen beziehungsweise weinen! The Legend of Zelda: Skyward Sword spaltet die Fanbase, seitdem es 2011 für die Wii erschienen ist. Kaum ein anderer Serienteil löst derartig gegensätzliche Emotionen aus, vor allem, aber nicht nur wegen der Bewegungssteuerung, mit wenig Raum für das Meinungsspektrum zwischen den beiden Extremen, wo es dann heißen könnte: Ist ganz okay, das Ding. Skyward Sword HD hat nun also drei nicht ganz einfache Aufgaben: einstige Kritiker für sich zu gewinnen, den Liebhabern beweisen, dass ihre rosarote Nostalgiebrille aus gutem Grund fest sitzt und, am allerwichtigsten, viele neue Fans von sich zu überzeugen. Zu diesem Zweck wurden am einstigen Motion-Control-Vorzeigeobjekt einige signifikante Anpassungen vorgenommen, die alle Geschmäcker zufriedenstellen sollen. Gleichzeitig wurde inhaltlich aber nur sehr sanft Hand angelegt. Ist's trotzdem genug, dass der zweite Frühling gelingt?

The Legend of Jürgen

Doch erst einmal zum Grundsätzlichen, Präsentation und Story. Wenig überraschend ist hier alles beim Alten. Zur Überraschung von absolut niemandem schlüpfen wir wieder mal in die schicken Lederstiefel von Serienprotagonist Link, oder wie auch immer wir ihn nennen wollen. In der Prä-Breath-of-the-Wild-Ära konnten wir ja auch noch einen Sepp oder einen Stinki aus ihm machen. Warum? Weil vollumfängliche Sprachausgabe in Zwischensequenzen ja erst mit Breath of the Wild Einzug in die Reihe hielt. Hier, im letzten Abenteuer vor dem Open-World-Wandel, wird stattdessen ganz klassisch auf Textboxen gesetzt. Trotzdem sind wir ein gutes Stück weg von den meisten früheren Spielen, in denen kaum animierte Figuren eher hilflos durch die Story-Sequenzen staksten. Hübsche Action, geschmeidige Bewegungsabläufe, Emotionen – das, was Breath of the Wild später in seinen Vergangenheits-Filmchen machen würde, machte auch Skyward Sword schon.

HD ist kein Zaubermittel

Was nicht heißt, dass das Spiel allzu gut aussieht. Ja, dank HD ist's knackiger und die 60 Bilder

Skyward Sword will eine Origin-Geschichte erzählen, das gelingt aber nur halb. Zu viele Dinge gehen schon wieder auf längst vergangene Ereignisse zurück.

Quasi-KI Phai ist einer der schwächeren Zelda-Sidekicks. Wenigstens zeigt sie sich nicht mehr gar so oft wie auf der Wii …

pro Sekunde sind sehr willkommen (wenngleich es trotzdem ab und an zu kleineren Rucklern kommt). Aber obwohl man meinen sollte, durch die aquarellartige Cartoon-Optik wäre Skyward Sword genauso gut gealtert wie Wind Waker, ist das nicht der Fall. Alles wirkt, vielleicht gerade wegen der HD-Auflösung, nun ziemlich verwaschen, unschöne Texturen treffen auf Figurenmodelle mit Uncanny-Valley-Effekt und bizarren Gesichtsanimationen. Manche Areale wie der Wald von Phirone sind immerhin künstlerisch schön, andere wie die Wüste Ranelle würden auch bei besserer Grafikqualität eher eintönig wirken. Es hilft auch nicht, dass gerade die Figurengestaltung definitiv Geschmacksache ist. Zeldas Weg von „realistischer“ Grafik hin zum Cartoon-Look hat von Ocarina of Time bis zum sehr stimmigen Breath of the Wild geführt, das hier ist klar erkennbar ein Zwischenschritt.

Hört sich gut an!

Aber immerhin, untermalt wird der Spaß von wirklich hervorragender Musik! Wir werden in diesem Text noch genug über das Spiel schimpfen, aber in dieser Hinsicht haben sich die Macher wirklich übertroffen. Tolle, orchestrale Klänge, die jedem Areal eine ganz eigene Stimmung verleihen und sehr geschickt mit den Emotionen der Spieler, ähm, spielen, gerade in den Momenten, in denen auf andere Serienteile verwiesen wird – da lacht das Fanherz!

Zurück auf Anfang

Skyward Sword ist nämlich insofern speziell, als es den Anfangspunkt der gesamten Zelda-Saga darstellt, hunderte, gar tausende Jahre vor so etwas wie Ocarina of Time oder Wind

Skyward Swords Story gewinnt keinen Originalitätspreis, wird aber gut präsentiert erzählt und wartet mit einigen durchaus emotionalen Momenten auf.

Wenn man sich das erste Mal ins Wolkenmeer stürzt, ist man gespannt, was einen da erwarten mag. Die Antwort: nicht viel. Erkundung ist hier kein relevanter Faktor.

Die Ausdaueranzeige, wie wir sie aus Breath of the Wild kennen, kommt in Skyward Sword das erste Mal zum Einsatz und erlaubt einige interessante Spielmomente.

Waker angesiedelt. Schade bloß, dass aus dieser spannenden Prämisse dann eher wenig gemacht wird, beziehungsweise wenig Interessantes. Als Link sind wir Teil eines Volkes, welches auf fliegenden Inseln über den Wolken verweilt. Die Welt unter den weißen Wattedingern kennt keiner, denn die fluffige Barriere ist unpassierbar. Link ist Schüler einer Akademie von Rittern, die das Wolkenland beschützen, und seine Zeit verbringt er mit seiner besten Jugendfreundin Zelda und damit, sich mit fiesen Bullys herumzuschlagen. Weil friedlicher Himmelsalltag kaum zum Abenteuer taugen würde, geht natürlich bald alles schief, was schiefgehen kann, Zelda verschwindet und Link muss sich auf seinem treuen Flugvogel aufmachen, sie zu retten. Schon bald führt ihn sein Weg in das mysteriöse Land unter den Wolken und gar nicht mal so unvorhersehbare Ereignisse entfalten sich. Fehlende Aha-Momente sind nicht wirklich das Problem, mal von Link's Awakening und Majora's Mask abgesehen, ist das ja ohnehin nicht wirklich etwas, was man mit Zelda verbindet. Aber! Das hehre Ziel, der Serie einen definitiven Anfang zu verpassen, wird schnell torpediert. Ja, wir erfahren die Ursprünge von Dingen und Personen wie dem Master Sword, Links ikonischen Klamotten und Ganon(dorf). Aber viel zu viele Storyelemente beziehen sich schon wieder auf Ereignisse, die hunderte Jahre in der Vergangenheit liegen, und MacGuffins, die irgendwann irgendwo irgendwie mal von irgendwem erschaffen wurden. Das einerseits. Andererseits machten es sich die Schreiber wahnsinnig einfach und arbeiteten mit vielen Klischees. Zelda ist voll lieb und nett und wichtig, weil das halt so ist, ein kurzer Satz „ihr kennt euch schon lange" muss reichen, damit wir sie als Link unbedingt retten wollen. Dazu noch eine Prise uraltes Böses, auserkorene Helden und anderer Kram aus der staubigen Handlungsstrukturkiste, und fertig ist das maue Ergebnis. Wie viel geschickter Spiele wie Wind Waker oder Twilight Princess das handhaben! Dort sind Figuren wie Tetra und Midna Charaktere, hier sind ihre Gegenstücke Abziehbilder. Es gibt positive Ausnahmen in Form von Links Mitschüler Bado und des Widersachers Ghirahim, die sind aber zu wenig, um hier wirklich einen großen Unterschied zu machen.

Epic Phail

Doch die mäßig gut umgesetzten Figuren sind nichts gegen das uns überallhin folgende Übel, das da Phai heißt. Die blaue Dame wohnt unserem Schwert inne und macht in Sachen renitenter Nervigkeit sogar Navi aus Ocarina of Time Konkurrenz. Sie ist als eine Art künstliche Intelligenz geschrieben und wirft ständig mit prozentualen Wahrscheinlichkeiten zu Allem und Jedem um sich, das ist genau keinmal lustig oder charmant. Dann hüpft sie auch noch alle paar Minuten aus unserer Klinge und teilt Weisheiten wie jene mit uns, dass wir gerade in der Wüste Ranelle angekommen sind, nachdem wir gerade in der Wüste Ranelle angekommen sind und ein großer Schriftzug uns darauf hinweist, dass wir gerade in der Wüste Ranelle angekommen sind. Oder sie nimmt Dinge vorweg, die wir eigentlich gerne selbst herausgefunden hätten. Das Traurige: Diese Switch-Phai ist schon die optimierte Form. Viele ihrer Benachrichtigungen sind anders als auf der Wii optional und müssen manuell aufgerufen werden, darunter zum Glück auch ihre ständigen Aufschreie, wenn wir wenig Lebensenergie haben oder der Akku des Controllers fast leer ist. Aber trotzdem geht sie einem noch immer massiv auf den Zeiger – auch eine Leistung!

Über den Wolken …

Da wünscht man sich manchmal die ruhige Einsamkeit von Breath of the Wild zurück. Aber immerhin ergibt ein begleitender Hinweisgeber schon Sinn, denn als bisher letztes Zelda-Spiel folgt Skyward Sword noch der alten Serienstruktur. Heißt: keine offene Welt samt freier Missionsreihenfolge, stattdessen voneinander getrennte Gebiete und eine feste, lineare Struktur. Von den Arealen aus, in denen man Rätsel löst und Aufgaben erledigt, gelangt man in Dungeons, in denen erhält man Items, am Ende gibt's stets einen Boss. Das kennt man, das mag man, das hat Zelda ja auch erst großgemacht. Nicht umsonst folgt ein großer Teil aller Action-Adventures dieser dereinst mit dem ersten NES-Zelda und vor allem Zelda: A Link to the Past etablierten Logik. Allerdings, wie so manche Dinge, zu denen wir noch kommen werden, treibt Skyward Sword es zu weit. Wo es früher interessante Hubworlds in Form der Ebene von Hyrule oder des Meeres gab, ist's diesmal das Himmelreich, in dem wir herum-

Die einzelnen Gebiete, die zu den Dungeons führen, sind relativ klein, aber gut gestaltet. Leider besucht man sie viel zu oft, gerade gegen Ende hin gibt's ständige Stippvisiten!

und zu unseren Zielen fliegen. In der Theorie eine nette Idee, in der Praxis ... weniger. Zu tun gibt es hier nämlich so gut wie nix. Zwei Minispiele können angeflogen werden, dazu allerlei Miniinseln. Die zu erforschen, lohnt sich aber nicht. Denn etwaige dort auffindbare Schatztruhen, und mehr gibt es eigentlich nie zu entdecken, müssen erst mittels spezieller Blöcke aktiviert werden, die in den Landen unter den Wolken verstreut liegen. Danach wird der Fundort im Wolkenmeer auf der Map markiert.

... muss die Freiheit wohl eingeschränkt sein

Einfach mal wie in Wind Waker eine Insel ansteuern und völlig unerwartet ein kleines Abenteuer zu erleben, ist also nicht drin, stattdessen arbeitet man im Grunde eine Liste ab und wird dann mit Herzteilen für mehr Lebensenergie, optionalen Ausrüstungsteilen und anderem Kram belohnt. Motivation zum Erkunden stellt sich hier also nicht ein, zumal keine der Inselchen interessant gestaltet sind. Sind halt kahle Steinbrocken, das höchste der Gefühle ist es, mal den Enterhaken oder den Bogen für ein Mini-"Rätsel" einsetzen zu müssen. Einzige Ausnahmen sind die erwähnten Minispiele, außerdem noch eine Kürbisbar, die aber auch nur für ein paar Nebenaufgaben gut ist, und die Hub-Hubworld namens Wolkenhort. Das ist unsere Heimat, dort steht die Akademie, dort zieht es uns für die Hauptstory immer wieder hin, außerdem auch für einige nette Nebenaufgaben. Groß ist auch diese Insel nicht, aber interessant gestaltet. Legt man sich in ein Bett, kann man den Ort auch nachts erkunden – das restliche Wolkenmeer allerdings nicht. Noch ein Versäumnis, hätte das die Oberwelt doch zumindest ein wenig interessanter gemacht und ihr einen gewissen gruseligen Charme verliehen.

Die kleinen, fliegenden Inselchen hat man schnell abgeklappert, das lohnt sich aber ohnehin nur, wenn man die dort befindlichen Truhen schon aktiviert hat. Somit gibt es anstatt Entdeckerlust im Grunde einfach nur glorifiziertes Abarbeiten einer Liste.

Manchmal kommen sie wieder ... und wieder

Aber nein, stattdessen fliegt man viel zu langsam und abgesehen von einer Handvoll schwacher Feinde störungsfrei herum und fragt sich, wer dachte, dass das gutes Gamedesign ist. Schlussendlich gelangt man dann nach und nach durch drei Öffnungen in der Wolkenbarriere an drei Orte am Boden, und dort geht es dann mit der Kritik weiter. Es bleibt nämlich wirklich nur bei diesen drei Arealen, dem Wald Phirone, dem Vulkan Eldin und der Wüste Ranelle. Keines der

Das höchste der Gefühle auf den Inseln ist es, wenn mal ein Item zum Einsatz kommen muss. Rätsel gibt es hier aber so gut wie keine. Schade auch, dass nur der Wolkenhort und einige ganz wenige andere Inseln nachts besucht werden können.

Gebiete ist sonderlich groß, was beim jeweils ersten Besuch kein Problem darstellt. Man schlägt sich durch die verschiedenen Bereiche, besiegt Feinde und löst überraschend umfangreiche Rätsel und Aufgaben. Die sind in den meisten früheren Zeldas ja auf die Dungeons beschränkt, hier passiert wesentlich mehr aber auch außerhalb, man besiegt auch mal einen Boss an einem ungewohnten Ort oder erhält fortschrittsrelevante Items. So weit, so gut. Allerdings, beim einmaligen Besuch bleibt es nicht. Jedes der drei Gebiete muss im Laufe der gut 30- 35-stündigen Hauptstory satte drei Mal angeflogen und erforscht werden. Ja, dabei tun sich ab und an neue Teilgebiete auf, im Kern heißt's aber: Backtracking. Anstatt uns mit immer neuen Örtlichkeiten zu überraschen, gingen die Macher den Weg des geringsten Aufwands und schicken uns unter leicht veränderten Voraussetzungen immer wieder an dieselben Orte. Dem voraus geht zudem eine viel zu lange Anfangsphase, bis wir endlich überhaupt ins Abenteuer starten können.

Spiel's nochmal, Link

Wiederholungen prägen Skyward Sword ohnehin extrem stark und sehr unangenehm. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit müssen wir im Laufe der Kampagne zwei Bosse dreimal, einen zweimal, mehrere Minibosse vielfach besiegen; wie erwähnt geht es drei Mal in jedes Gebiet unter den Wolken; ständig müssen wir im Laufe der grob in drei Akte unterteilten Story an Orte zurück, um Kram abzugeben, was auch nichts anderes ist als Zeitschinderei. Und so gut wie jede Aufgabe hat noch irgendein Störelement, bevor wir sie lösen können, das selten mehr erfordert als „geh von A nach B, merke dort, dass Gegenstand X fehlt, geh nach A zurück, erfahre, dass X bei C liegt, hole X und geh zurück nach B". Ein besonders himmelschreiendes Beispiel ist eine Aufgabe, die uns zurück in einen alten Dungeon führt, nur, damit wir dort im Raum hinter dem Bossraum einen Gegenstand aufklauben können. Neue Herausforderungen auf dem Weg? Abseits leicht stärkerer Feinde und einer erneut versperrten Tür, für die in unmittelbarer Nähe ein kleiner Schlüssel gefunden werden muss, Fehlanzeige. Wenn wenigstens ein neuer, überraschender Boss uns im Endgegnerraum

Der Wolkenhort ist Links Heimat, immer wieder zieht es uns dorthin zurück. Ein Großteil der Nebenmissionen und auch viele Story-Quests sind hier angesiedelt.

Diesem Gesellen müsst ihr im Laufe des Spiels satte dreimal gegenübertreten. Und dabei macht der stets nur leicht variierende Kampf nicht einmal sonderlich Spaß!

Immer und immer wieder, nur leicht verändert, erforscht ihr dieselben Areale. Dieses Recycling fällt sehr unangenehm auf.

das Leben schwermachen würde! Stattdessen gibt's auch dort nur Standardfeinde. Von teilweise ähnlich lustlos gestalteten Nebenaufgaben haben wir da noch gar nicht gesprochen.

Sammelsurium

Weil ständiges Wiederholen noch nicht genug ist, stören auch noch dauernde Sammelquests die Spielerfreude. Wir haben mal mitgezählt, und sogar gnädig betrachtet sind es mindestens neun Momente im Spiel, in denen das Tempo auf null gefahren wird und wir irgendeinen willkürlichen, dämlichen Kram aufklauben müssen. Herausfordernd? Nein. Nervig? Ja. Im Spielverlauf wird dieser Umstand nicht besser, sondern sogar noch schlimmer. Wer auch immer sich die Sairen-Aufgaben ausgedacht hat, in denen jeweils 15 leuchtende Tränen gesammelt werden müssen, möge sich in die Ecke stellen und schämen. Und die Suche nach gleich mehreren Dutzend Noten kurz vor dem Finale ist sowieso in die Zelda-Annalen eingegangen als eine der schlechtesten Quests aller Zeiten. Ja, all das sorgt für eine beeindruckende Spielzeit – aber um welchen Preis?

Stimmt alles, aber ...

So, jetzt haben wir ganz schön viel gemotzt und den Eindruck erweckt, dass Skyward Sword eine mittelschwere Katastrophe ist. Wer schon gespickt hat, wird vielleicht überrascht sein, dass da unter dem Test trotzdem eine ziemlich anständige Wertung steht. Warum ist das so? Nun, weil jetzt noch eine ganze Wagenladung Positives kommt. Denn selbst ein enttäuschendes Zelda, und so kann man Skyward Sword durchaus bezeichnen, ist halt noch immer Zelda. Und das heißt, dass da die extrem kompetenten Frauen und Männer von Nintendo dran saßen, und dass sie an relevanten Punkten Qualität abgeliefert haben, die ihresgleichen sucht. Wenn Skyward Sword schlecht ist, ist es schlecht. Wenn es hingegen gut ist, dann ist es über weite Strecken absolut fantastisch. Womit wir bei den Dungeons angekommen sind. Bis auf den wirklich nicht gelungenen finalen Tempel gehören diese fast durch die Bank zur absoluten Crème de la Crème der gesamten Zelda-Geschichte. Brillante Gestaltung, fantastische Rätsel, wunderbar kreative Ideen, bis auf die erwähnten Wiederholungen auch sehr feine Bosskämpfe – wow! Wenn wir das Sandschiff erwähnen, dürfte wohl jeder Kenner des Wii-Originals in seliges Schwärmen verfallen. Wir wollen hier gar nicht zu viele der tollen Ideen vorwegnehmen – es lohnt sich, sie selbst zu entdecken.

Es saugt und bläst der magische Krug ...

Dass die Dungeons so viel Spaß machen, liegt auch an der wirklich guten Item-Auswahl. Im Vergleich zu anderen Serienteilen ist das Portfolio eher klein, dafür ist ausnahmslos jeder Gegenstand relevant für den Spielfortschritt, kommt immer wieder zum Einsatz und das Benutzen macht Spaß. Der Käfer, mit dem wir Schalter aktivieren, Schnüre durchschneiden und Objekte durch die Luft befördern können, ist hierbei genauso zu nennen wie der magische Krug, mit dem wir Sand wegpusten und allerlei Maschinen aktivieren können. Hinzu kommen deutlich mehr Freiheiten bei der Gestaltung dessen, wie unsere Ausrüstung aussehen soll. Wollen wir im beschränkten Inventar lieber mehrere Bombentaschen dabeihaben? Oder sind uns Köcher für den Bogen wichtig? Wie wäre es mit leeren Flaschen? Was wir nicht aktiv dabeihaben, wird im Wolkenhort zwischengelagert. Weiterhin gibt's ein simples, aber ansprechendes Crafting-System. Die meisten unserer Hauptitems können mittels aufgesammelter Ressourcen dauerhaft verbessert werden. Schilde gehen kaputt, wenn sie von Feinden getroffen werden und wir nicht perfekt parieren, sie können entsprechend verbessert und repariert werden. Man merkt schon: Breath of the Wild hat hier, aber auch in manch anderer Hinsicht, viel Inspiration aus Skyward Sword gezogen. Die Ausdaueranzeige hat hier ebenfalls ihren Ursprung und erlaubt einige kreativ gestaltete Passagen, bei denen zum Beispiel Treibsand

Sammeln, sammeln, sammeln – gerade gegen Ende des Abenteuers reiht sich eine Fetchquest an die nächste. Das Spiel könnte man locker um mehrere Stunden straffen.

Auch am Boden findet man Minispiele, die zwei vielleicht interessantesten sind aber im Wolkenmeer verortet. Hier gilt es, geschickt durch Ringe zu fallen.

Zurück in einen bereits besuchten Dungeon? Aus dieser eigentlich interessanten Idee macht Skyward Sword nichts, der Ausflug dient nur der Spielzeitstreckung.

mit dem richtigen Timing überlaufen oder vor Feinden weggerannt werden muss.

Alles neu macht die Switch?

So viel zu dem, was Skyward Sword auszeichnet, und eben auch die HD-Fassung, denn neue Inhalte sucht man vergeblich. Einen zusätzlichen Spielmodus, Bonus-Dungeons oder etwas in der Art darf man sich also nicht erwarten. Wohl aber gibt es einige sinnvolle Anpassungen. Die zumindest zeitweise schweigende Phai haben wir ja schon erwähnt, zudem sind die meisten Tutorialtexte nun optional. Viele, nicht alle Texte lassen sich schneller abspielen, ausgenommen sind vor allem jene in Zwischensequenzen. Dafür lassen sich diese nun generell überspringen, die Skip-Möglichkeit gilt aber nicht für Minizwischensequenzen wie sich öffnende Türen oder wenn man sich auf einen Schalter stellt. Das ist keine Katastrophe, aber gerade so manche oft gesehene Miniunterbrechung hätte man gerne noch abbrechbar machen können. Wesentlich wichtiger: Beim Aufklauben einer Ressource wird uns der Infotext nur noch beim ersten Mal angezeigt, das war zuvor extrem nervig. Und: Es gibt jetzt eine automatische Speicherfunktion! Die kommt häufig zum Einsatz und belegt einen eigenen Slot zusätzlich zu den manuellen Saves, die man an speziellen Statuen vornimmt. Das ist eine wirklich sehr angenehme Verbesserung, zumal auch dann zwischengespeichert wird, wenn man sich einer Statue nur nähert.

Amiibo-Abzocke

Apropos Statuen: Die braucht man auch, um vom Boden aus zurück ins Wolkenland zu gelangen – außer, man besitzt die für 30 Euro zum Launch erhältliche offizielle Amiibo-Plastikfigur zum Spiel. Dann kann man nämlich temporäre Reisepunkte schaffen und von überall aus hin- und herreisen, sogar von Dungeons aus. Das ist jetzt kein Dealbreaker, weil der Weg zur nächsten Statue meist nur sehr kurz ist. Trotzdem ist es wieder mal ganz schön unverschämt, dass Nintendo ein derartig praktisches Feature hinter einer künstlichen Bezahlschranke versteckt, denn nicht mehr sind Amiibo in Wahrheit ja.

Eine bewegende Erfahrung

Doch kommen wir zum Schluss zur ohne jede Frage wichtigsten Neuerung im Spiel, und die betrifft die Steuerung. Skyward

Dieser Miniboss raubte uns dereinst auf der Wii den letzten Nerv! Das lag vor allem am alles andere als zuverlässig ausführbaren Stichangriff. Nun, dank der sehr gelungenen normaler Knopfsteuerung, ist er innerhalb von Sekunden besiegt.

Schnellspeichern, etwa sobald man eine Tür durchschreitet, ist ein willkommenes neues Feature in Skyward Sword HD. Dass man etwa wegen eines Spielabsturzes mehrere Stunden Fortschritt verliert, wird dadurch verhindert.

Swords auszeichnendes Merkmal auf der Wii war die eingangs erwähnte, exzessiv genutzte Bewegungssteuerung, im Grunde drehte sich das komplette Marketing rund ums Spiel fast nur um sie: das Schwert mit 1:1-Bewegungen kontrollieren, Pfeil und Bogen und Co. damit abfeuern, zudem wurde auch sonst in fast jeden Aspekt des Abenteuers Motion Control hineingezwängt. Nun, wer das weiterhin tun möchte, kann das dank der Joy-Cons und es funktioniert ... fein, tendenziell besser als zuvor. Der Fokuspunkt des Controllers neigt dazu, ab und an zu wandern, dem kann aber durch einen simplen Tastendruck entgegengewirkt werden. Wirklich schön ist es, dass man die Kamera dank des ansonsten unbelegten rechten Analogsticks nun frei bewegen kann, auf der Wii konnte man die Kamera lediglich hinter sich zentrieren. Das erlaubt wesentlich mehr Übersicht über das Geschehen und macht so manche Geschicklichkeitspassage um ein Vielfaches einfacher!

Präzision statt Spielerei

Alternativ kann man das komplette Spiel aber auch einfach mit Analogsticks und Knöpfen steuern, wenn man mag zusätzlich mit Gyro-Funktion. Tja, und wir wissen nicht, was das über den Wert von Bewegungssteuerung an sich aussagt, aber nachdem wir Skyward Sword auf diese Weise genossen haben, wollen wir nie wieder zu Motion Controls zurück. Herumfliegen, Zielen und andere Aktionen setzen jetzt ganz standardmäßig auf die Analogsticks, der rechte Stick gehört in Standardsituationen nun zudem dem Schwert. Einfach in die jeweilige Richtung geschwungen und Link schlägt entsprechend zu, drückt man auf den Stick, absolviert man einen Stichangriff. Ein bisschen überladen ist der Controller schon, für Wirbelangriffe muss man den Stick zum Beispiel schnell nach links-rechts-links bewegen, und um hier die freie Kamera zu bedienen, muss zusätzlich der linke Schulterknopf

Die Dungeons sind bis auf eine Ausnahme klasse. Die Sandgaleone, die hier zu sehen ist, ist sogar vorne mit dabei bei den besten Tempeln der gesamten Seriengeschichte.

Die Bewegungssteuerung mit den Joy-Cons erfüllt ihren Zweck und funktioniert besser als auf der Wii. Wir ziehen das neue Standardkontrollschema aber vor.

In fast allen Auseinandersetzungen ist es wichtig, zu beachten, wie wir mit unserem Schwert zuschlagen. Das bringt eine nette taktische Komponente mit sich und sorgt dafür, dass auch Auseinandersetzungen gegen Standardgegner stets reizvoll bleiben.

gehalten werden. Allerdings, nach spätestens einer halben Stunde hat man sich an alles gewöhnt. Nein, die Gamepad-Steuerung ist eindeutig nicht das, wofür Skyward Sword einst gemacht wurde. Sie macht das Spiel aber um so vieles besser, als es jemals war. Ein Zwischenboss, der uns aufgrund der unzuverlässigen Bewegungserkennung einst den letzten Nerv raubte, ist in der HD-Fassung innerhalb von Sekunden bezwungen. Wenn die Schwierigkeit früher daher kam, dass man sich mit der problembehafteten Steuerung herumschlagen musste, dann zeigt das: Sie war nie mehr als eine Spielerei.

Legendär?

Rein mengentechnisch mögen im Falle von Skyward Sword die Mängel gegenüber den positiven Aspekten überwiegen. Und ja, wir hätten nur zu gerne neue Inhalte und weitere Anpassungen gesehen, gerade bei den Sammel-Quests. Allerdings, obwohl es deutlich bessere Serienvertreter gibt, ist diese typische Magie halt trotzdem da, jene Magie, die nur Zelda mit sich zu bringen imstande ist. Wer Skyward Sword HD spielen will, muss sich darauf einstellen, dass er oft genug frustriert sein und sich fragen wird, warum er sich das überhaupt antut. Wenn es dann aber seine guten Seiten zeigt, man vollkommen in der Welt versinkt und sich an so manchen verboten kreativen Ideen erfreut, dann kann man ihm nicht wirklich lange böse sein. Es ist nicht das beste Zelda aller Zeiten, es ist definitiv kein Totalausfall; es ist irgendetwas in der Mitte, emporgehoben durch all das, was es bei aller Kritik so verdammt gut macht. Und das ist doch auch mal okay. **Lukas Schmid**

Zelda ist eine ziemlich langweilig geschriebene Figur. Was wir für sie empfinden sollen, wird uns lustlos aufs Auge gedrückt.

MEINUNG
Lukas Schmid

Viel wurde überarbeitet, inhaltlich bleibt Skyward Sword ein zweischneidiges Schwert.

Zum Wii-Launch von Skyward Sword verfasste ich einen zweiten Meinungkasten zu Christoph Kraus' Test, in dem ich damals mit blumigen Worten sagte: gar nicht mal so gut. Warum? Einerseits wegen der Bewegungssteuerung, die mich in den Wahnsinn trieb. Andererseits wegen inhaltlicher Aspekte. Nun also, zehn Jahre später, sitze ich hier und teste dieses Abenteuer, das mich schon so lange beschäftigt. Und auch, wenn nicht alles auf einmal gut ist: Heute mag ich Skyward Sword doch einen ganzen Zacken lieber als damals. Knopfsteuerung! Das ist sowieso das Wichtigste. Aber auch die weiteren, kleinen Anpassungen ergeben Sinn. Sie ändern nichts an den großen Schwachstellen, wie viel Zeit das Spiel schindet, nur, um auf eine gewisse Länge zu kommen, geht weiterhin auf keine Kuhhaut. Aber oh, die guten Momente sind dafür teilweise fantastisch! Am Ende des Tages ist Skyward Sword deswegen nicht auf einmal ein Meisterwerk. Nach wie vor sehe ich es als das schwächste 3D-Zelda an, vielleicht generell das schwächste moderne Zelda. Aber da sieht man, wie qualitativ hochwertig die Serie ist – ziemlich gut ist das Teil nämlich trotzdem. Ich habe auf jeden Fall meinen Frieden mit Skyward Sword geschlossen.

Infos

Termin:	16. Juli 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tantalus Media
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Überladene, aber gute neue Knopfsteuerung
- ✚ Bewegungssteuerung deutlich präziser als auf Wii
- ✚ Sinnvolle, kleinere Anpassungen
- ✚ Mehrere fantastische Dungeons
- ✚ Wunderbare Item-Auswahl
- ✚ Einige gut gestaltete Nebenaufgaben
- ✚ Rudimentäre, aber gut präsentierte Handlung
- ✚ Nettes, simples Crafting-System
- ✚ Brillante Musik
- ✚ Unterhaltsame Bosse
- ➖ Keine neuen Inhalte
- ➖ Amiibo-Bezahlschranke
- ➖ Sehr kleine, lineare Spielwelten
- ➖ Lahme Wolkenoberwelt
- ➖ Phai nervt weniger, aber immer noch
- ➖ Viel zu viel Zeitschinderei durch Fetch-Quests
- ➖ Mieser finaler Dungeon
- ➖ Ellenlanges Tutorial
- ➖ Inhalte wiederholen sich zu häufig
- ➖ Grafisch nur mäßig gut gealtert
- ➖ Nicht wirklich eine Origin-Story

Wertung

8

Die ohne jede Frage beste Version eines Spiels, das weiterhin die Geister scheidet

N-ZONE AWARD STORY

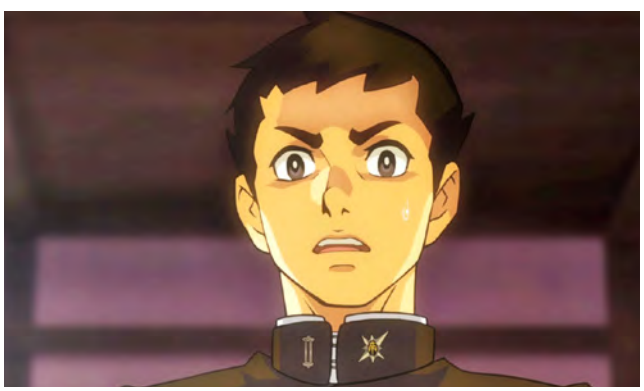
THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

Ein Ace Attorney ohne Phoenix Wright? Bereits Apollo Justice hat gezeigt, dass das geht. Auch The Great Ace Attorney Chronicles kommt ohne ihn aus, entführt uns in eine Steampunk-Version der Metropole London und versprüht dabei den bekannten, einzigartigen Charme, den Fans lieben.

2021 ist anscheinend das Jahr für Neuauflagen von Visual-Novel-Rätseleien: Im März kam bereits Famicom Detective Club für die Switch, und jetzt The Great Ace Attorney Chronicles, das zusätzlich auch für PC und PS4. Beide Titel haben gemeinsam, dass sie davor nur auf Japanisch verfügbar waren. Jetzt darf auch das westliche Publikum endlich mitfiebern. Da legen wir mal keinen Einspruch ein. Mit Chronicles kommt sogar ein Paket aus zwei Spielen (Adventures und Resolve), die jeweils fünf Fälle behandeln und insgesamt um die 50 Stunden in Anspruch nehmen. Das Adventure bringt Abwechslung, erfindet die Ace-Attorney-Reihe aber auch nicht neu. Das muss es aber auch gar nicht.

Plötzlich Anwalt

In einer fiktiven Version des 19. Jahrhundert spielen wir den japanischen Studenten Ryonosuke Naruhodo, einen Vorfahren von Phoenix Wright. Ryonosuke wird in Geschehnisse verstrickt, die ihn auf die Laufbahn des Anwalts bringen. Zu Beginn hat er nichts mit Recht am Hut, bis er sich plötzlich vor Gericht selbst verteidigen muss. Da heißt es für ihn und für uns: schnell lernen. Und ehe wir uns versehen sind wir in London, um Investigationen und Verhandlungen für Mordfälle durchzuführen. Immer wieder kommt dabei die Beziehung zwischen Japan und England ins Spiel. Denn Entwicklungen rund um die Gerichtsfälle stellen das neue Bündnis zwischen den zwei Nationen immer wieder auf die Probe. In Resolve findet dann die



Für den jungen Ryonosuke Naruhodo ändert sich Einiges, als man ihn zu Beginn des ersten Abenteuers auf die Anklagebank stellt. Wie er da wohl entkommen will?

Der weltberühmte Detektiv Sherlock Holmes, ähm, wir meinen natürlich Herlock Sholmes, ist weniger brillant, als man vermuten mag. Zudem hat er einen seltsamen Humor.

Unsere Assistentin Susato freut sich besonders, Sholmes in der berühmten Baker Street zu besuchen. Es gibt viele Anspielungen auf die Holmes-Romane!

Im sogenannten Dance of Deduction korrigieren wir den ach so brillanten Meisterdetektiv und seine doofen Konklusionen gekonnt. Kombinationsgabe ist hier wichtig.

große Weltausstellung statt, bei der unvorhergesehene Vorfälle vorprogrammiert sind. Unser tapferer Student muss sich aber nicht alleine gegen Anschuldigungen und internationale Zerreißproben stellen. Seine treue, rechtsgelehrte Assistentin Susato Mikotoba steht ihm dabei zur Seite. Während der Ermittlungen begleitet uns zudem auch Weltklasse-Detektiv Herlock Sholmes. Falls ihr euch wundert: Der Name Herlock Sholmes wurde verwendet, um das in Teilen noch gültige Copyright auf Sherlock Holmes in den U.S.A zu umgehen. Diese Schreibweise wurde auch in den Abenteuern von Arsène Lupin verwendet. Der Meisterdetektiv löst doch sicher im Nullkommanix alleine die Fälle, oder? Falsch gedacht. Der Kollege hat zwar ein gutes Auge für Details, spinnt sich aber immer wieder die abstrusesten Theorien zusammen. Hilfreich ist er nichtsdestotrotz und so geht es für uns ab ins Getümmel aus Ermittlungen und Gerichtsverhandlungen.

Große Geschichten, kleine Gemeinheiten

Während der Ermittlungen untersuchen wir Tatorte, sammeln Beweise oder fragen Polizisten und Scotland Yard nach dem Tathergang. Alles Wichtige, das wir einsammeln, können wir uns in den Gerichtsunterlagen genauer ansehen. Das dürfen wir nicht vergessen, da sich versteckt auf oder in Beweisstücken weitere Hinweise und Details finden. Neu für die Ace-Attorney-Reihe ist der sogenannte Dance of Deduction, in dem wir die fehlgeleiteten Schlussfolgerungen von Herlock Sholmes Schritt für Schritt korrigieren. Oft geht es hierbei darum, genau zu beobachten, wohin die befragte Person gerade sieht. Die Angeklagten verraten sich gerne mit unvorsichtigen Blicken, was uns ungemein hilft.

Silence!

Haben wir unsere Ermittlungen abgeschlossen, geht es in den Gerichtssaal. In The Great Ace Attorney Chronicles gibt es zwar den ein oder anderen Fall ohne Gerichtsverhandlung, aber die meisten Episoden folgen der altbewährten Formel. Der erste Fall spielt noch in Japan, wodurch uns die Unterschiede der jeweiligen fiktiven Rechtssysteme, aber auch der technischen Entwicklung gezeigt werden. Wo Schwarz-Weiß-Fotos in Japan gerade das Nonplusultra sind, bekommen wir in England farbige Beweisaufnahmen vorgelegt, was Einiges erleichtert. Unser Ziel ist es, die Unschuld unserer Mandanten zu beweisen. Unser „Gegenspieler“ ist dabei der Staatsanwalt, der meist genau die gegenteilige Moti-

Von Japan aus geht es ab in die viktorianische Metropole London. Die Zwischensequenz zur Ankunft in der Metropole ist voller Liebe gestaltet, so wie auch die restlichen Filmchen.

Im japanischen Verhandlungsverfahren müssen wir vor allem den Richter von der Unschuld unseres Mandanten überzeugen – also unserer eigenen, und das als Anwalts-Laie.

vation hat. Im japanischen Gerichtssaal müssen wir vor allem den Richter davon überzeugen, dass der Angeklagte nichts verbrochen hat. In London kommt auch noch eine sechsköpfige Jury dazu, die aus unterschiedlichsten Personen aus den verschiedensten Lebensumständen zusammengesetzt ist. Und: Besonders sachlich argumentieren die nicht. Der eine will eigentlich nur nach Hause, der andere ist sowieso auf Blut aus und die alte Omi will einfach nur stricken. Toll, es geht ja auch nur um ein Todesurteil. Aber gut, wir werden es schon schaffen, sie durch Zeugenbefragungen auf unsere Seite zu ziehen.

Lüg' mir ins Gesicht

Während der Befragungen nehmen wir die Personen im Zeugenstand ins Kreuzverhör und schauen, ob ihre Aussagen im Widerspruch zu Beweisen oder anderen Angaben stehen. Es kann etwa sein, dass sich jemand falsch erinnert oder geradeheraus lügt. Und wir müssen schließlich der Wahrheit auf den Grund gehen. Bevor wir das tun können, haben die Jurymitglieder aber meist schon für schuldig gestimmt. Wir müssen sie wieder umstimmen, da ansonsten der Fall beendet und unser Mandat für schuldig befunden wird. Beim ersten Mal kommt es noch als Überraschung, dass wir gerade noch so den Fall herumgerissen haben, später sind wir es schon gewohnt und es wird vorhersehbar. Dabei sagt man uns zuerst, dass das Vorgehen, die Jury zu überreden, uralt und kaum mehr in Gebrauch ist. An sich ist dieser Teil der Verhandlung aber unterhaltsam, da man Streit zwischen den Mitgliedern provozieren kann. Die Abfolge ist dabei so: Jeder in der Jury erklärt, warum er für schuldig gestimmt hat. Danach suchen wir nach Ungereimtheiten und stellen die zwei Aussagen gegenüber, die sich widersprechen. Dadurch kriegen wir die Jurymitglieder zur Einsicht und die zwei, deren Begründungen wir widerlegt haben, stimmen mit unschuldig ab. Haben wir vier Leute umgestimmt, wird die Verhandlung weitergeführt und wir können weiter für die Freiheit des Angeklagten kämpfen.

Schwan und Hut

Bei unserem Kampf für die Gerechtigkeit kommen wir aber nie um schrullige NPCs herum, die so überzeichnet sind (in beiderlei Hinsicht), dass man sie so schnell nicht wieder vergisst. Sei es die Dame mit dem Schwanenhut, auf dem ein echtes Vogelvieh lebt oder der Herr, der der Mann im Mond sein könnte. An der Stelle unterstützt das Charakterdesign das Writing herrlich, aber auch sonst sieht das Spiel einfach gut aus. Der Stil knüpft an

Auch, wenn er einen Toast auf uns ausspricht, der Staatsanwalt könnte uns wahrscheinlich allein mit seinen Blicken töten, wenn er es wollte. Aber Stil hat er!

Die Jury besteht in den meisten Fällen aus sechs Personen, die mehr oder minder Stimmen aus dem Volk darstellen sollen. Besonders neutral sind sie selten.

Während der Zeugenbefragung müssen wir genau auf Ungereimtheiten achten. Denn trotz der Wahrheitspflicht flunkern manche Leute sehr gerne und oft.

Der Gerichtssaal in London ist äußerst eindrucksvoll. Die Feuerschalen und die Buntglasfenster tragen einiges dazu bei, dass hier jede Menge Stimmung aufkommt.

die Vorgänger an, setzt aber gerade bei Hintergründen und den Animationen einen drauf, auch im Vergleich zu den ursprünglichen Ace-Attorney-Spielen. Wer die letzten zwei Abenteuer der Hauptreihe oder das Crossover mit Professor Layton gespielt hat, weiß in etwa, was ihn erwartet, jedoch schöner.

Auch mal zurücklehnen

Einige der Fälle sind vergleichsweise einfach, vor allem, wenn man sich andere Ace-Attorney-Spiele ansieht. Gerade am Anfang des ersten Teils, in Adventure, nimmt man uns stark an die Hand. Ab und zu reden die NPCs auch um den heißen Brei und wir warten nur darauf, endlich beweisen zu dürfen, warum etwas nicht so gewesen sein kann, wie von der Gegenseite behauptet. Im späteren Spielverlauf bessert sich das aber erfreulicherweise. Während manche Fälle also eher leicht sind, bleiben wir an anderen Stellen trotzdem stecken. Denn bei einigen Zeugenaussagen finden sich keine Widersprüche, die tun sich aber auf einmal auf, wenn man auf Knopfdruck nachbohrt. Das ist oft, aber nicht immer intuitiv erkennbar, sodass viel herumversucht werden muss. Da müssen wir also durch, aber das kennen wir ja aus bisherigen Teilen der Reihe schon. Falls wir gar nicht weiterkommen, gibt es jetzt auch den Story-Modus, den wir aktivieren können. Da erledigt das Spiel für uns die ganze Arbeit, inklusive aller Rätsel, und wir können uns zurücklehnen. Als Knobel-Freund macht man das aber natürlich nur dann, wenn es wirklich nicht mehr anders geht, und das dürfte eher selten vorkommen.

Hold it!

The Great Ace Attorney Chronicles bringt mit der Jury und dem Ermittlungstanz von Herlock Sholmes schöne neue Elemente mit. Sonst gibt es wenig frischen Wind, aber den braucht die Reihe auch nicht unbedingt. Die Ace-Attorney-Serie hat ihre bewährten Stärken und spielt sie auch in Chronicles aus. Zwar ist nicht jeder Fall gleich gut, das Gesamtpaket ist aber wirklich gelungen. Die Charaktere sind schräg wie eh und je und verzaubern uns mit ihrem abstrusen Charme. Für die Spiele sind aber gute Englischkenntnisse notwendig, denn deutsche Texte gibt es nicht und die wenigen Zwischensequenzen sind auf Englisch vertont, ebenso die bekannten Ausrufe wie „Objection“ und „Hold it!“. Fans der Reihe kommen um den neuen Teil definitiv nicht herum und auch Visual-Novel-Liebhaber werden viel Freude mit The Great Ace Attorney Chronicles haben.

Monika Himmelsbach & Lukas Schmid

Die NPCs sind herrlich schräg, was dem Erlebnis viel Charme gibt. Der Hut der Dame hier ist weniger leblos, als man meinen möchte.

MEINUNG
Monika Himmelsbach

Der Charme der Charaktere macht einfach so viel aus – ich bin wieder mal verzaubert!

Ace Attorney lebt von der Story, von daher war es schade, dass manche Fälle etwas schwächeln. Spätestens am Ende wird man aber belohnt, wenn plötzlich alle Storyfäden zu einem großen Ganzen zusammenlaufen. Der Held, Ryonosuke, ist vor allem am Anfang extrem unsicher. Da hat es mich richtig gefreut, seine persönliche Entwicklung zu sehen. An den Charakteren habe ich also nichts zu meckern. Beim Gameplay habe ich eigentlich wenig Neues erwartet, da haben mich die Jury und, was auch immer Sholmes gerade tut, überrascht. Leider nutzen sich manche Teile dieser Neuerungen mit der Zeit ab. Ja ich weiß Herlock quatscht viel lustigen Mist, irgendwann ist der Gag aber auch ausgelutscht. Trotzdem: Auch The Great Ace Attorney Chronicles verfügt über all das, was die Serie so einzigartig macht und ist jeden Fan und denen, die es werden wollen, zu empfehlen.

Infos

Termin:	27. Juli 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schrullige Charaktere mit gutem Charakterdesign
- ✚ Schöner Stil und flüssige Animationen
- ✚ Spannende Fälle mit wenigen Ausnahmen
- ✚ Story-Funktion, falls wir festsitzen
- ✚ Jury und Dance of Deduction als Neuerungen
- ➖ Ansonsten wenig frischer Wind
- ➖ Ab und zu hält uns das Spiel hin
- ➖ Keine deutsche Textoption

Wertung

8

Für Fans der Reihe sowieso, aber auch generell alle Visual-Novel-Liebhaber ein Muss.

NEO THE WORLD ENDS WITH YOU

Totgesagte leben länger: Nach 14 Jahren bekommt eines von Square Enix' kultigsten JRPGs einen Nachfolger spendiert. Kann Neo: The World Ends With You mit dem ersten Teil mithalten?

Stellt euch vor, ihr nehmt klassische Rollenspiel-Features wie Monsterkämpfe, Zauber, Nebenquests, Rüstungen und Tränke und verpflanzt all das von einer mittelalterlichen Fantasy-Welt ins Tokio des 21. Jahrhunderts. Statt tapfere Krieger spielt ihr eine Gruppe Teenager, statt in der Taverne kehrt ihr vor dem nächsten Gefecht im Bubble-Tea-Laden ein und statt epischer Orchestermusik gibt's Metalcore und Hip-Hop auf die Ohren. Garniert das Ganze mit einer Parallelwelt-Story im Visual-Novel-Stil und jeder Menge Jugend-Slang, und ihr habt das Erfolgsrezept von Square Enix' exzellentem Kultklassiker The World Ends With You. Knapp 14 Jahre nach seinem erstmaligen Erscheinen auf dem Nintendo DS wird das stylische JRPG nun von einem Nachfolger beehrt, der die Geschichte um das mysteriöse Reaper's Game fortsetzt und den extrovertierten, einzigartigen Artstyle des Spiels in die dritte Dimension befördert.

Altes Spiel mit neuen Spielern

Neo: The World Ends With You ändert zunächst wenig am Aufbau der Story. Einmal mehr verschlägt es euch auf die quirligen Parallelweltstraßen des Tokioter Stadtteils Shibuya, wo die mysteriöse Reaper-Organisation Woche für Woche ihre tödliche Schnitzeljagd abhält. Im Reaper's Game kämpfen mehrere Teams in täglich wechselnden Missionen um die Vorherrschaft. Dem Team, das am Ende der

Die verfeindeten Teams, mit denen ihr immer wieder aneinandergeratet, könnten unterschiedlicher kaum sein. Variabeauties treffen etwa auf Meer-Freaks.

Manche Pins könnt ihr im Hintergrund aufladen, während ihr dem Gegner mit anderen Attacken zusetzt. Jeder Angriffstyp ist einem bestimmten Knopf zugeordnet.

Jeden der über 300 Pins könnt ihr aufleveln und teilweise entwickeln. Den Großteil der Angriffe luchst ihr den gefährlichen Noise-Monstern ab.

Wie im Real Life braucht es schon ein gewisses Maß an Coolness, um so ein Shirt tragen zu können. Bis ihr die 123 Punkte habt, müsst ihr viel hippes Essen verspeisen!

Woche mit den meisten Punkten dasteht, wird ein Wunsch erfüllt, während die Letztplatzierten ausgelöscht werden. So weit, so bekannt. Neu sind bei Neo allerdings die Spieler, mit denen ihr das Game bestreitet: Statt des schweigsamen Neku verkörpert ihr den Teenager Rindo, der mit seinem überdrehten Kumpel Fret nichtsahnend durch Shibuya streift, als die beiden plötzlich in die Paralleldimension des Undergrounds gesaugt werden. Der Kontakt zur echten Welt reißt ab, seltsame Graffitimonster stürzen die Stadt ins Chaos, und der Spielleiter stimmt die „Sheeple of Shibuya“ auf eine Woche voller Spannung ein. Und spannend ist die Geschichte, trotz gewisser Längen, auf jeden Fall: Im Verlauf der über 50-stündigen Story erwarten euch fiese Wendungen, jede Menge einzigartige Charaktere und das Gefühl, nie genau zu wissen, in welche abstrusen Szenarien die sympathischen Figuren als Nächstes stolpern. Ohne viel zu spoilern, können wir verraten: Trotz der fast 14 Jahre, die seit The World Ends With You vergangen sind, ist Neo ein direkter Nachfolger, der viele alte Handlungsstränge aufgreift und gelungen weiterspinnt. Kenntnis des ersten Teils empfohlen!

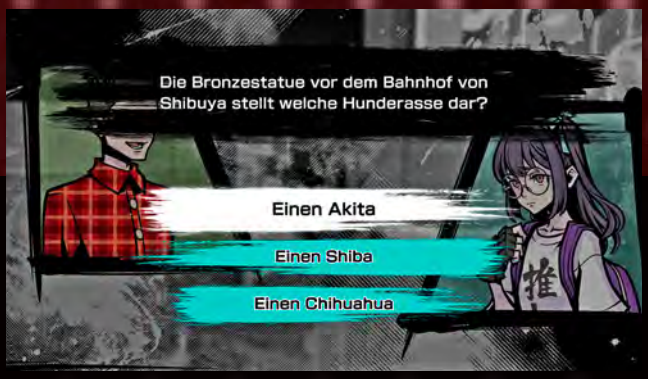
Subkulturen, Slang und Style

Was ebenfalls damals wie heute überzeugt, ist der markante Stil, in dem das JRPG präsentiert wird. Shibuya ist ein schrilles, lautes und durchgestyltes Popkultur-Mekka. Während ihr durch die vollgestopften Gassen des Stadtteils lauft, trefft ihr quasi pausenlos auf markige Charaktere, die ihre teils extrem schrägen Subkulturen mit liebevollem Charakterdesign und jeder Menge Slang und Insider-Sprüchen repräsentieren. Wer bei dem Setting und der Tatsache, dass Neo mit deutschen Texten daherkommt, nun ein Cringefest Marke Langenscheidt-Jugendwörter erwartet, darf aufatmen: Die Dialoge sind mit viel Witz und Charme geschrieben und haben die Übersetzung ins Deutsche gut überstanden, inklusive angepasstem Slang, Brudi! Und das ist doppelt wichtig, denn gerade in den ersten Spielstunden könnt ihr kaum einen Handgriff tun, ohne davor und danach bequatscht zu werden. Dass das Spiel eine so abwechslungsreiche und charmante Charakterriege auffährt, bewahrt die größtenteils unvertonten Standbild-Dialoge gerade noch davor, auf Dauer zu langweilig zu werden. Viele aufwändige Zwischensequenzen voller Action solltet ihr jedoch nicht erwarten, hier bleibt Neo altmodisch und nah am Vorgänger. Zwischen den unzähligen Dialogen folgt ihr Hinweisen, die euch die Reaper übers Smartphone zukommen lassen, um die Aufgabe des jeweiligen Tages, beziehungsweise Kapitels zu erledigen. Dabei erkundet ihr nach und nach freigeschaltete, kleine Areale von Shibuya, bekommt immer wieder Rätsel präsentiert (deren Lösung jedoch gerne vorher in Dialogen breitgetreten wird) und bekämpft andere Spieler-Teams sowie die „Noise“ genannten Graffitimonster. Im Gegensatz zum DS-Vorgänger,

Wie sehr einem Charakter ein bestimmtes Essen schmeckt, seht ihr an seinem Bild. Die Helden sind dabei unterschiedlich wählerisch. Außer euer bester Kumpel Fret, denn der bricht bei nahezu jedem Gericht, das ihm vorgesetzt wird, in Freudentränen aus.

Viele eurer Party-Mitglieder bringen besondere Fähigkeiten mit sich: Held Rindo kann etwa die Zeit zurückdrehen, während Fret bei anderen Charakteren Erinnerungen wachruft. Benutzen dürft diese Skills jedoch nur an vorgegebenen Punkten in der Story.

Finde den Hauptcharakter: Während die Hauptfiguren und Monster ordentlich aussehen, wirken Passanten und Umgebungen oft sehr lieblos gestaltet, was sehr schade ist.



Gelegentlich werden die Schnitzeljagden und Noise-Kämpfe mit kleineren Rätseln und Quizfragen aufgelockert.

in dem ihr per Touchscreen, Mikrofon, Buttons und auf zwei Bildschirmen gleichzeitig ran musstet, setzt Neo angesichts der weniger vielseitigen Hardware, auf der es läuft, auf ein eher konventionelles Action-RPG-Kampfsystem.

Buffs für Trendsetter

Wie gehabt bestückt ihr eure Figuren mit Pins, also Ansteckern, die euch mit verschiedenen Angriffen ausstatten. Meist seid ihr im Dreier- oder Viererteam unterwegs und wechselt den Charakter, indem ihr seinen jeweiligen Angriff benutzt. Wenn ihr eure Attacken nach jeder gelandeten Kombo variiert, füllt ihr den Groove-Balken, der euch besonders mächtige Spezialfähigkeiten ermöglicht. Das Groove-System sorgt für einen spaßigen Flow in den ansonsten recht unspektakulären, aber solide spielbaren Kämpfen. Gegnern, Arenen und Fähigkeiten mangelt es jedoch spürbar an Abwechslung. Zwar gibt es über 300 Pins zu finden, die meisten lassen sich jedoch in eine Handvoll Kategorien pressen, mit denen ihr den Großteil des Spiels bestreiten werdet, und auch die Gegnertypen wiederholen sich schnell. Bis euch die selten vorkommenden Bossfights tatsächlich mit kreativen Mechaniken statt nur mit exorbitant vielen Lebenspunkten fordern, vergehen (zu) viele Spielstunden. Hier hatte der Vorgänger, vor allem natürlich wegen seiner innovativeren und vielseitigeren Steuerungsmöglichkeiten, klar die Nase vorn. Außerhalb der Kämpfe bessert ihr eure Attribute stilecht auf, indem ihr euch in Ramen-, Burger- oder Kaffeeläden dauerhafte Boni reinschaufelt und -schüttet, immer begrenzt durch eine Sättigungs-Anzeige, die ihr durch Kalorienverbrennung in Gefechten wieder leert. Bestimmte Snacks und Getränke, wie der wieder in Mode gekommene Bubble-Tea, verbessern euren Style-Level. Je höher der ist, desto extravaganter und mächtiger wird die Kleidung, die ihr euch überziehen könnt. Manche Klamotten verleihen euch zusätzlich Set- oder hier eher Marken-Boni, statten bestimmte Charaktere mit zusätzlichen Buffs aus, oder verstärken Pins derselben Marke. Die Verbesserungssysteme sind gelungen verzahnt und schaffen ein motivierendes Fortschrittsgefühl, auch, wenn es weiterhin schade ist, dass die Outfits an den Charakteren nicht sichtbar sind.

Technik: Whack. Mixtape: Fire!

Der größte Störfaktor an Neo: The World Ends With You ist, neben dem etwas generischen Kampfsystem und der altbackenen Präsentation der Dialoge, die ziemlich billig wirkende 3D-Umsetzung. Shibuya ist bunt und stilvoll wie eh und je, aber hässliche, einfarbige Texturen mit wenigen – und dann auch noch verpixelten – Details, inklusive Kantenflimmern, sind für ein Spiel, das modern und frisch wirken will, nicht mehr wirklich zeitgemäß. Allgegenwärtige unsichtbare Mauern, winzige, statische Gebiete, (absichtlich) kantige Passanten und die Tatsache, dass die Spielwelt auch in den Kämpfen reine Kulisse ohne Interaktionsmöglichkeiten ist, verleihen der Technik von Neo eher den Beinahe-Retro-Charme eines viel zu spät gekommenen 3DS-Nachfolgers,

Mit voll aufgeladener Groove-Leiste könnt ihr eine mächtige Spezialattacke entfesseln, die sich an das Element eures Pins anpasst und recht stylisch aussieht.

Man merkt, dass durchaus Mühe in die deutsche Fassung der Texte geflossen ist und nicht nur stumpf übersetzt wurde. So würden wir uns das öfter wünschen!

Bossfights, in denen ihr tatsächlich einem völlig neuen Gegnertyp mit eigenen Mechaniken begegnet, sind eher selten.

als den Glanz eines modernen JRPGs. Würde man nun den Ort suchen, an den all die Liebe geflossen ist, die der optischen 3D-Umsetzung offenbar verwehrt blieb, fände man ihn zweifelsfrei beim Soundtrack. Denn der ist wieder ein wilder, lauter und aggressiver Ritt durch alles, was urbane Musik so hergibt. In der über 50 Songs starken Playlist finden sich neben Neuinterpretationen von Liedern aus dem ersten Teil und atmosphärischen Instrumental-Tracks auch jede Menge neue Songs aller möglichen Genres: Rap, Rock, Pop, Metalcore und Electro, die meisten davon mit englischen und/oder japanischen Lyrics vertont. So viele, eigens für ein Spiel geschriebene Songs, die ebenso gut von etablierten Bands stammen könnten – das ist eine Seltenheit und verdient besondere Anerkennung!

Wir halten also fest: Fans des Vorgängers dürften alleine der fortgesetzten Story wegen schon auf ihre Kosten kommen, und der Stil, der Sound und der Charme von The World Ends With You sind auch 14 Jahre später noch intakt. Wer jedoch erwartet, dass Neo ein ähnlich innovatives, modernes und kreatives Rollenspiel ist wie sein Vorgänger, wird angesichts der veralteten Technik und des eher konventionellen Gamedesigns wohl auch ein wenig enttäuscht zurückbleiben. **Stefan Wilhelm**

Im Scan-Modus horcht ihr in die ansonsten gesichtslosen Passanten hinein und erfahrt einen Schwank aus ihrem Leben. Aber Vorsicht, auch die roten Noise-Monster werden dann auf euch aufmerksam und machen euch das Leben schwer.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Solides JRPG, das sich mit Stil, Story und Musik vor der Durchschnittlichkeit rettet

Wäre der Soundtrack nicht so vollgestopft mit abwechslungsreichen Kopfnickern, wären die Charaktere nicht so kreativ designt und charmant geschrieben, und würde die Story nicht immer wieder mit Twists und spannenden Szenen überraschen, hätte ich wohl doch recht schnell die Lust an Neo verloren. Denn unter der stylischen Schale verbirgt sich ein recht konventionelles, altbackenes und abwechslungsarmes JRPG, dem ich vieles verzeihen muss, um seine gelungenen Aspekte genießen zu können. Den ersten Teil schätze ich, nicht nur, aber auch, wegen seines innovativen Gameplays, des abgefahrenen Kampfsystems und der tollen 2D-Präsentation, und vieles davon lässt Neo einfach zu sehr vermissen.

Infos

Termin:	27. Juli 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	h.a.n.d.
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Immer noch frisches Setting mit jeder Menge Großstadt-Flair
- ✚ Charmante, witzig geschriebene Charaktere
- ✚ Spannende Story, die sinnvoll an den Vorgänger anknüpft
- ✚ Motivierendes Fortschrittssystem
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Der vielleicht beste und aufwändigste Soundtrack des Jahres!
- ➖ Exorbitant viele Standbilddialoge unterbrechen zu häufig den Spielfluss
- ➖ Vor allem anfangs zu wenig Abwechslung bei Gegnertypen, Angriffen und Gebieten
- ➖ Technisch sehr altbacken
- ➖ Seichtes, austauschbares Kampfsystem, das recht schnell öde wird
- ➖ Zu wenige Dialoge vertont

Wertung

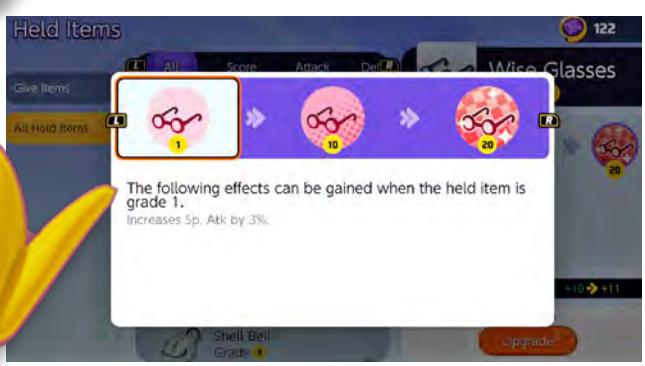
7

Story und Soundtrack sind toll, Gameplay und Präsentation mussten aber Federn lassen.

POKÉMON UNITE

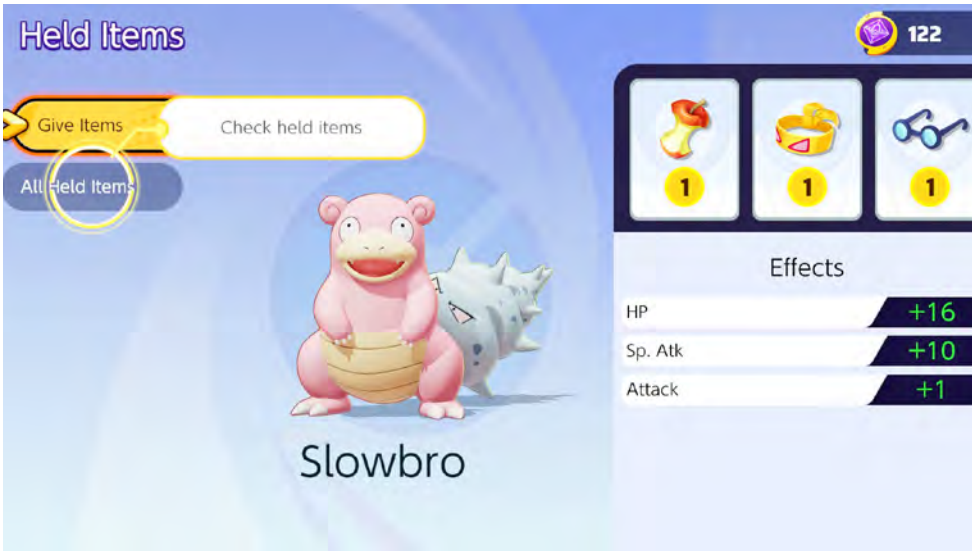
Hier kommt unser Test zum etwas anderen MOBA mit dem Charme der Taschenmonster.

Pokémon Unite ist endlich auch in westlichen Regionen spielbar anstatt nur auf dem asiatischen Markt! Die beliebten Taschenmonster haben in der Vergangenheit schon viele Spin-offs spendiert bekommen, jetzt ist endlich die Zeit gekommen für ein MOBA, in dem Pokémon in Teams gegeneinander antreten. Doch Pokémon Unite macht einiges anders als Genre-Vertreter wie League of Legends, Dota,



Habt ihr ein Item bis auf Stufe 20 gelevelt, bekommt ihr einen spürbaren Bonus. Das Upgraden der Items ist einer der Knackpunkte in der Pay2Win-Debatte.

Heroes of the Storm und Arena of Valor. Seid ihr ein eingefleischter MOBA-Veteran wird euch der Einstieg aber nicht besonders schwerfallen, trotz all der Dinge, die im ersten Moment vielleicht ungewohnt sind. Tencent Games, die auch schon an der Entwicklung von Arena of Valor beteiligt waren, setzten mit neuen kreativen Ideen das Fundament für das erfolgreiches MOBA-Konzept von Pokémon Unite.



In den Spielen der Hauptreihe könnt ihr euren Pokémon nur mit einem Item ausrüsten. In Unite sind es hingegen bis zu drei Stück.

Die Spielregeln

Zum Launch gibt es drei verschiedene Spielmodi: Ranked, Standard und Quick Matches. Bei Letzteren erwarten euch drei unterschiedliche Karten für kleinere Teams und wenige Spieler. Standard und Ranked werden beide in derselben Arena ausgetragen, Remoat Stadium, und es treten zwei Fünferteams gegeneinander an. Die Map besteht aus zwei Lanes und einem Bereich dazwischen. Dieser wird als Jungle bezeichnet. Entlang der Lanes sind die Punktefelder der Teams verteilt – pro Team zwei auf jeder Lane und zusätzlich noch eines in der Base. Das macht in Summe fünf Punktefelder pro Team. Alle Felder bis auf das in der Base lösen sich auf, wenn ein bestimmtes Punktelimit erreicht wird. Nur das erste Feld auf jeder Lane kann verwendet werden und erst, wenn dieses erlischt, kann im nächsten Bereich gepunktet werden. Gespielt wird in Zehn-Minuten-Matches. Das Team, das nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat, gewinnt. So simpel, wie sich das zunächst anhört, ist es tatsächlich auch.

Pokémon Unite ist nicht mal ansatzweise so komplex wie andere bekannte Vertreter des beliebten Genres und somit ausgesprochen einsteigerfreundlich. Punkte erhält man, indem man wilde Pokémon besiegt, dadurch Aeros-Bälle erhält und diese dann in der Goalzone mit einem Slam Dunk in Punkte verwandelt. Je mehr Bälle ihr habt, desto länger dauert es, bis euer Pokémon zum Wurf ausholt. Auch das gegnerische Team versucht natürlich, Punkte zu machen, deshalb verteidigt ihr eure Goalzone und unterbrecht gegnerische Spieler beim Versuch, ihrerseits zu punkten. Besiegt ihr ein Pokémon des gegnerischen Teams im Kampf, erhaltet ihr einen Teil seiner Pokébälle.

Aeosdex vervollständigen

Doch kommen wir auch mal auf die süßen Taschenmonster zu sprechen. Von denen gibt es bisher 20 spielbare Kandidaten. Zum einen sind Fan-Favoriten wie Glurak oder Knackrack dabei, zum anderen Überraschungen wie Urgl – beziehungsweise deren englisch benannte Vertreter, denn deutsche Texte existieren bisher keine. Typ-Schwächen wie in den Spielen der Hauptreihe gibt es in Unite nicht. Also streicht es euch aus dem Kopf, mit eurem Pikachu Wasser-Pokémon ohne Weiteres besiegen zu können.

Die Pokémon werden in Unite stattdessen in unterschiedliche Klassen unterteilt. Die sogenannten Defender sind Tanks, die darauf ausgelegt sind, möglichst viel einzustecken und Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Attacker sind die Damage-Dealer. Ihnen geht es nur darum, Gegnern innerhalb kürzester Zeit gehörig viel Schaden zuzufügen. Doch es fehlt ihnen dafür an der Verteidigung und somit sind sie leichte Beute für andere Pokémon. Deshalb sind sie am besten mit einem Defender oder Supporter im Team unterwegs. Allrounder sind hingegen sehr ausgeglichene Pokémon und haben keine wirklichen Schwächen. Daher sind sie gute 1vs1-Charaktere. Speedster wiederum sind sehr flink und dank ihrer Schnelligkeit besonders bedrohlich für die Attacker. Außerdem können sie besonders gut dunken, also Punkte in die gegnerische Zone bringen, da sie sich anschließend schnell wieder aus dem Staub machen. Supporter sind dazu da, das Team mit Buffs und Heilung zu unterstützen.

Steht ihr mal alleine da, verteidigt ihr am besten euren Korb. Als Torwart müsst ihr alles geben, um die Gegner abzuwehren.

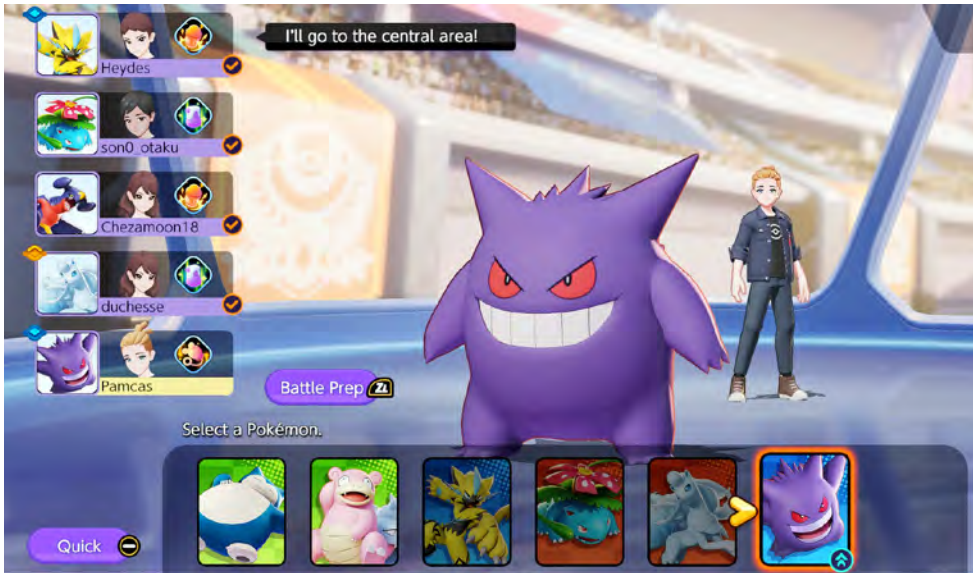
WAS IST EIN MOBA?

Wir erklären in aller Kürze, was es mit dem Genre auf sich hat, in welches die Pokémon mit Unite vorstoßen.

Hinter der Abkürzung verbirgt sich der Begriff Multiplayer Online Battle Arena. Was genau damit gemeint ist, lässt sich schnell erklären: Zwei Teams treten gegeneinander an. Die Teams, bestehend aus unterschiedlichen „Helden" und deren einzigartigem Fähigkeiten-Arsenal, versuchen das jeweils andere Team mit einer möglichst guten Aufstellung und Teamwork zu besiegen. Dabei muss man auf vielerlei Dinge achten, denn MOBAs sind alles andere als Haudrauf-Kampfsimulationen. Innerhalb der Matches erwarten euch RPG-Mechaniken wie ein Level-System und Fähigkeiten. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Genre-Vertreter in mancher Hinsicht und durch diverse eigene Features. Während etwa in League of Legends das Sammeln von Gold zum Kaufen besserer Items im Mittelpunkt steht, setzt Heroes of the Storm den Fokus auf das gemeinsame Aufleveln der Helden für einen geteilten XP-Pool.

Rumble in the Jungle

Auch die wilden Pokémon bieten einiges an Abwechslung. Von schwachen bis hin zu legendären Viechern wie Zapdos ist alles mit dabei. Je nach Stärke des wilden Pokémon bekommt der Spieler beim Besiegen mehr oder weniger Bälle und Erfahrung. Manche besiegte Monsterchen halten zusätzlich zu den Aeos-Bällen auch besondere Effekte als Belohnung für den Fänger bereit. Besonders das Zapdos, welches in der Mitte der Arena erscheint, wenn nur noch zwei Minuten zu spielen sind, ist ein echter Gamechanger. Das Team, welches es besiegt, kann ohne Verzögerung dunken. Als wenn das noch nicht genug wäre, bekommt man auch noch doppelte Punkte fürs Dunken. So können selbst Runden, in denen ein Team permanent dominiert, in der letzten Minute noch rumgerissen werden. Euer Ziel ist es also, Bälle zu erhalten, um Punkte für euer Team zu machen. Nebenher müsst ihr Erfahrungspunkte sammeln, um dem Gegner im Level voraus zu sein. Denn mit jedem Level-up werdet ihr stärker und schaltet neue Fähigkeiten frei. In Unite hat jedes Pokémon zwei normale Fähigkeitsplätze und einen besonders starken Unite Move. Auch hier macht Pokémon Unite einiges anders als Branchen-Kollegen. Fähigkeiten wechseln dynamisch im Laufe des Spiels. So wie in den Hauptspielen erlernt euer Pokémon beim Level-up neue Attacken. Dabei habt ihr die Auswahl zwischen zwei unterschiedlichen Varianten pro Fähigkeits-Slot. So könnt ihr während einer Runde die Fähigkeiten optimal an die Situation anpassen. Ihr könnt beispielsweise ein Glurak mit Feuerfaust oder Flammenwurf spielen und somit zwischen Fernkampf und Nahkampf wählen. Manche Pokémon können sich beim Aufleveln auch entwickeln.



Gengar ist momentan eines der stärksten Pokémon. Ein kommender Patch soll jedoch viele Balanceprobleme ausbügeln.

Machen Free 2 Play und Pay 2 Win das Spiel kaputt?

In einer Hinsicht gleich Unite anderen MOBAs dann aber doch sehr, nämlich bezüglich des Ingame-Shops. Hier erhaltet ihr allerlei Skins für Pokémon und Outfits für Trainer. Einen Battle-Pass gibt es auch schon. Einige Elemente des Passes sind auch nicht zahlungswilligen Spielern zugänglich, natürlich sollt ihr aber schon dazu gebracht werden, Geld auszugeben. Pokémon etwa müssen mit Echtgeld oder einer gewaltigen Summe Ingame-Währung gekauft werden. Auch tragbare Items können im Shop erstanden werden. Euer Pokémon kann bis zu drei Stück davon für den Kampf ausrüsten. Der Ingame-Shop sorgt natürlich für viele kontroverse Diskussionen unter Spielern. So dauert es unglaublich lange, genügend Münzen zu erhalten, um sich ein neues Pokémon zu kaufen. Da ihr in der Woche maximal knapp 2000 Coins rein durchs Spielen bekommen könnt, dauert es bei effektivem Grinden satte fünf Wochen, um sich eines der teureren Pokémon zu kaufen. Das ist extrem lange und soll dazu motivieren, dass man doch lieber die Kreditkarte aus Mamis Portemonnaie nimmt. Momentan be-

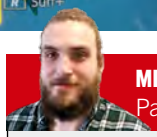
kommt man durch Events einige Pokémon umsonst und auch einen ordentlichen Berg Münzen extra. Doch sobald diese Anfangs-Events auslaufen, ist Frust abzusehen. Zudem ist es so, dass das Item-System im Grunde ganz offensichtlich auf Pay 2 Win setzt, da man sich mit Echtgeld Upgrades einfach kaufen kann. Was das mit dem Spiel macht, zeigte der bekannte Youtuber Cr1TiKaL kurz nach dem Launch: Mit 100 Dollar und den damit erkauften Items nahm er es in einem Feldversuch mit einem ganzen gegnerischen Team alleine auf.

Es braucht fast das ganze Team, um das legendäre Pokémon Zapdos zu bezwingen.

Gamefreaks knuddelige Monster machen alles besser

Doch kann das Gesamtpaket aus Kampfsystem, den Pokémon und dem innovativen Spieldesign trotz dieser fiesen Abzockmethoden überzeugen? Glücklicherweise ja, denn nichtsdestotrotz spielt sich Pokémon Unite ausgezeichnet. Die kurzen Runden sind von Anfang bis Ende spannend. Andere MOBAs haben kein Zeitlimit und ziehen sich somit wie Kaugummi. In Unite hingegen kommt kein Frust oder Langeweile auf, denn Matches dauern immer nur zehn Minuten. Deshalb kann man auch mal darüber hinwegsehen, wenn man mal verliert. Das Design der Pokémon ist auch gut gelungen, sogar hübscher als in den aktuellen Spielen der Hauptreihe. Die kultigen Taschenmonster versüßen die kurzweiligen Arenakämpfe. Zudem bringt das Level-up-System mit den wechselnden Fähigkeiten mehr spielerische Tiefe ins Genre, als man denken mag. Ein Item-Shop innerhalb der Matches, so wie man ihn aus anderen MOBAs kennt, ist nicht vorhanden und verleiht dem Spiel eine wiederum eine angenehme Schlichtheit. So bleibt Unite trotz interessanter Gameplay-Ideen anfängerfreundlich und verlegt den Schwerpunkt auf die Kämpfe. Und die machen richtig Laune! Auf technischer Ebene kann man nicht meckern: Auf der Switch läuft das Spiel größtenteils flüssig und Ruckler sind eine echte Seltenheit. Der Soundtrack ist Pokémon-typisch, passt zum Geschehen und vermittelt die richtige Stimmung. Der einzige große Kritikpunkt ist also das sehr invasive Free2Play-Modell, das Manko hat es dafür aber in sich. Es wird sich zeigen müssen, ob Pokémon Unite sich noch weiter zu dem entwickelt, was er auf gewisse Weise jetzt schon ist – nämlich ein Pay2Win-Titel –, oder ob das Spiel es in Zukunft weiterhin ermöglichen wird, durch Events an die nötigen Materialen zu kommen, um neue Pokémon freizuschalten und um die tragbaren Items zu upgraden. **Paul Albert & Lukas Schmid**

Jedes Pokémon hat eine andere, einzigartige Animation, wenn es punktet. Lahmus macht fast einen klassischen Korbleger.



MEINUNG
Paul Albert

Der Allerbeste wird man hier leider nur mittels Griff zum Portemonnaie.

Pokémon begleiten mich quasi mein Leben lang. Daher ist es schön zu sehen, dass die Monster meiner Kindheit nun endlich ein MOBA erhalten. Doch als ich zum ersten Mal von dem geplanten Release erfuhr, war ich mehr als skeptisch. Für mich stellte sich die Frage, ob die Entwickler sich da nicht zu viel vorgenommen haben und Unite einfach nur ein billiger Abklatsch von Größen wie League of Legends wird. Erfreulicherweise hatte ich beim Test aber viel Freude mit dem Spiel und werde auch in Zukunft noch so einige Runden darin starten. Die ganze Echtgeld-Debatte hat mich persönlich nicht davon abgehalten, Spaß zu haben und ich hoffe, dass die Entwickler alles daranlegen, damit Unite auch in Zukunft ein faires Erlebnis bleibt.

Infos

Termin:	21. Juli 2021
Genre:	MOBA
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Pokémon Company/Tencent
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	Free 2 Play/In-Game-Käufe

Pro & Contra

- ✚ Innovatives MOBA-Design
- ✚ Spaß für Zwischendurch
- ✚ Spannende Teamkämpfe
- ✚ Jede Menge kostenloser Belohnungen
- ➖ Pay 2 Win
- ➖ Aktuell zu wenige Pokémon
- ➖ Teilweise noch zu unbalanced
- ➖ Fehlende Transparenz von Effekten und Fähigkeiten

Wertung

7

Pokémon Unite hat einiges auf dem Kasten, macht aber leider zu viele unnötige Fehler.

Einzigartiger Grafikstil, innovative Gameplay-Mechaniken rund um verschiedene Zeitebenen und jede Menge Herz – kommt hier der Rollenspiel-Hit, den wir uns erhofft haben?

Ein kolumbianisches JRPG sieht man nicht alle Tage. Natürlich ist es kein originales Japano-Rollenspiel, da nicht aus Nippon stammend, dennoch lässt der erste Eindruck des Abenteuers dies vermuten. Die Entwickler von Dreams Uncorporated und SYCK verstehen Cris Tales als Liebeserklärung an klassische sowie moderne Rollenspiele wie zum Beispiel Final Fantasy 6, Super Mario RPG oder auch Persona 5.

Zeitlose Klassiker

Es ist von Anfang an nicht zu übersehen, dass die Entwickler sich von ihren Lieblingsspielen haben inspirieren lassen. Final Fantasy lässt sich sehr einfach als direktes Vorbild identifizieren. Nicht nur, weil der Name des Spiels auf Kristalle hindeutet, die eine wiederkehrende Relevanz in der Serie haben und auch in Cris Tales eine wichtige Rolle spielen. Sondern auch, weil die Geschichte von Cris Tales und dessen fantasievolle Welt mit ihren verschiedenen Völkern und Königreichen ein wenig an die Square-Enix-Spiele erinnern. Ein kleines Waisenmädchen, genannt Crisbell, entdeckt dank der Hilfe eines sprechenden Frosches, dass sie eine Zeitmagierin ist. Die sogenannten Zeitkristalle, welche die Zeitmagie ermöglichen, spielen dabei eine große Rolle. Mit ihrer neugewonnenen Kraft sieht sie die Zerstörung der gesamten Welt durch die bösartige Kaiserin der Zeit voraus. Geschockt, aber dennoch entschlossen, den Weltuntergang abzuwenden, verlässt Crisbell ihre sichere Heimat Narim, im Gepäck Frosch-Kumpane Matias. Sie begeben sich auf die Suche nach weiteren Zeitkristallen, die in den verschiedenen Königreichen des Landes verteilt sind, um Crisbells Kräfte zu erweitern und damit die Zeitkaiserin zu besiegen. Auf ihrem Weg begegnen sie auch verschiedenen Charakteren, die sich ihnen

Auf eurer Reise durch die Welt von Cris Tales besucht ihr viele verschiedene Städte. In der wunderschön illustrierten Oberwelt bewegt ihr euch von Stadt zu Stadt.

In jeder Stadt befindet sich ein Shop für nützliche Rüstungen und Items. Beim Besuch lohnt sich auch ein kleiner Plausch mit der jeweiligen felinen Besitzerin.

anschließen, um Crisbell bei ihrer Aufgabe und vor allem im Kampf zu unterstützen. Wer jetzt den anklagenden Plagiatsfinger heben möchte, weil das Ganze von etwa 1.000 anderen Spielen abgekupfert klingt, sollte noch ein bisschen abwarten. Auch, wenn die Macher sich von Klassikern haben inspirieren lassen, folgten sie doch ihre ganz eigenen Vision.

Zeit ist Macht

Klar, die Spielemechaniken muten auf den ersten Blick sehr klassisch an. Während ihr die Welt von Cris Tales durchstreift, trefft ihr in Zufallskämpfen auf Gegner, die ihr in rundenbasierten Auseinandersetzungen besiegen müsst. Durch gewonnene Kämpfe sammelt ihr Erfahrungspunkte und Murmeln, die als Währung dienen. Mit den Erfahrungspunkten leveln eure Charaktere in der Gruppe automatisch auf und erlernen mit jedem Aufstieg neue und nützliche Fähigkeiten. Die Währung benutzt ihr für Rüstungsgegenstände und hilfreiche Items in Shops oder bei wandernden Händlern. Das ist natürlich alles nicht besonders innovativ. Jetzt kommen wir aber zum außergewöhnlichen Teil, denn in einer Welt, in der Zeitmagie möglich ist, darf diese natürlich auch nicht in der Spielemechanik fehlen. Crisbell kann ihre Zeitmagie aktiv im Kampf verwenden, was ihr und ihren Begleitern bei überlegter Anwendung einen großen Vorteil verschaffen kann. Gegner, die sich auf Crisbells linker Seite befinden, kann sie in die Vergangenheit schicken, Gegner zu ihrer Rechten in die Zukunft. Wenn zum Beispiel die „erwachsene“ Variante eines Feindes Schwierigkeiten bereitet, schickt ihr sie einfach in die Vergangenheit und kämpft stattdessen gegen seine jüngere und damit schwächere Version. Diese Zeitmanipulation fügt dem Kampf einen faszinierenden Twist hinzu, denn sie ermöglicht euch auch verschiedene Angriffs-Kombinationen mit euren Begleitern. Der Elementarmagier Christopher kann gepanzerte Gegner mit einem Wasserzauber durchnässen. Werden diese dann in die Zukunft geschickt, rosten ihre Rüstungen und sie sind dadurch angreifbar. Eure Begleiterin Zas verändert sogar ihre Angriffe, je nachdem, in welcher Zeit der Gegner sich befindet. Während ihrer Reise gewinnt Crisbell immer mehr Zeitkräfte hinzu, die sie auch dringend braucht, denn die Bossgegner, welchen sie im Verlauf der Geschichte begegnet, verlangen durchdachte Taktiken. Darüber hinaus gibt es ein zeitbasiertes Element, um ausgeteilten Schaden zu verstärken und eingesteckten zu reduzieren, das ein wenig an das Kampfsystem von Paper Mario erinnert. Ein gut getimter Druck auf die Aktionstaste kann dazu führen, dass ihr mehr Schaden verursacht oder einen eingehenden Angriff abwehrt.

Während ihr in einer Stadt unterwegs seid, wird der Bildschirm in drei Zeiten aufgeteilt. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft seht ihr dann gleichzeitig vor euch.

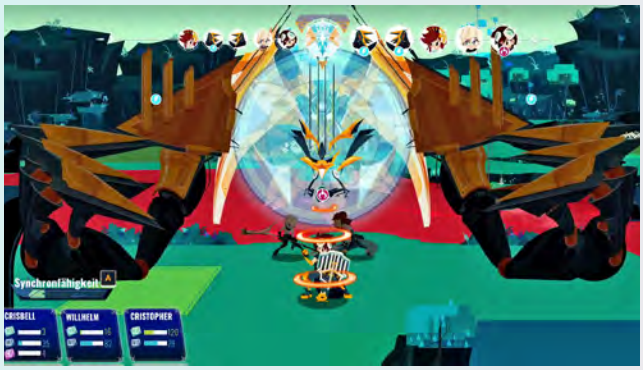
Im Kampf wählt ihr in jeder Runde einen Angriff aus, der auch sogleich ausgeführt wird. Wenn ihr den Aktionsknopf zur richtigen Zeit drückt, wird euer Angriff stärker.

Das Zeitfenster für diesen Aspekt des Kampfes fühlt sich aber leider etwas unvorhersehbar an. Die Animationen der Gegner, die einen Angriff einleiten, sind oft viel zu kurz oder überhaupt nicht vorhanden, und obwohl der angegriffene Held farblich hervorgehoben wird, um darauf hinzuweisen, dass eine Attacke bevorsteht, ist das oft eine Gelegenheit, die man einfach verpasst. Bei einigen späteren Bosskämpfen kann das dramatische Folgen haben, da Crisbell und ihre Gruppenmitglieder teilweise mit einem oder zwei Treffern ausgelöscht werden können. Mit zunehmendem Spielverlauf und besserem Verständnis der verschiedenen Animationen wird es etwas einfacher, das richtige Timing zu finden, aber das ist ein Aspekt des Kampfes, der unserer Meinung nach noch etwas mehr Entwicklungszeit vertragen hätte.

Zurück in die Zukunft, oder doch in die Vergangenheit?

Crisbells Zeitmanipulation spielt außerdem über den Kampf hinaus eine Rolle. Das Feature beweist den Einfallsreichtum und die Hingabe, die das kolumbianische Team in das Spiel gesteckt haben. Obwohl die Handlung nicht sonderlich ausgefallen ist, schaffen die Schreiber es, interessante Wege zu finden, um mit der Zeitsprungmechanik zu spielen. Während ihr die Welt erkundet, seht ihr eure Umgebung in der Gegenwart. Das ändert sich aber, sobald ihr eine Stadt betreten habt. In den Städten sieht Crisbell Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig. Für euch wird damit der Bildschirm in drei Teile gespalten und ihr seht denselben Ort links in seiner vergangenen Version, in der Mitte im jetzigen Zustand und rechts die Zukunft. Crisbell kann ihren amphibischen Freund Matias sogar in Zukunft oder Vergangenheit schicken, damit er sich dort etwas genauer umsieht und eventuell nützliche Quest-Gegenstände besorgt oder Gespräche belauscht. Schönes Detail: Matias verwandelt sich in der Vergangenheit in eine Kaulquappe und in der Zukunft in einen alten trägen Frosch. Die Bewohner der jeweiligen Städte sind zudem auch in ihren zeitlich verschiedenen Versionen zu sehen. So könnt ihr mitverfolgen, wie sie sich über die Jahrzehnte hinweg verändert haben oder verändern werden. Oft gibt es Punkte in der Geschichte, an denen Crisbell die Möglichkeit erhält, die Zukunft zum Besseren zu verändern. So liegt es zum Beispiel zu Beginn des Spiels an ihr, zu verhindern, dass Fäulnis Gebäude in ihrer Heimatstadt zerstört. Ihr müsst euch aber entscheiden, welches der Häuser ihr retten wollt, denn alle könnt ihr nicht bewahren. Euch werden im Spieldurchlauf noch weitere Möglichkeiten in Form von Neben-Quests präsentiert, um den

Die Kaiserin der Zeit ist vielleicht sehr schön anzusehen, jedoch verbrigt sich hinter ihrer hübschen Fassade sehr viel Bosheit.



Wenn ein Charakter angegriffen wird, werden alle übrigen Mitstreiter ausgeblendet. Das hilft euch dabei, im richtigen Moment zu parrieren. Seid aber schnell!

Crisbell weiß nicht viel über ihre Familie, da sie in einem Waisenhaus aufgewachsen ist. Frosch-Kumpane Matias versichert ihr, dass die Wahrheit ans Licht kommen wird.

Verlauf der Geschichte zu verändern und potenziell besser zu machen. Und das solltet ihr auch tun, denn je rosiger die Zukunft aussieht, desto positiver wird das Ende des Spiels für euch ausfallen.

Zeitverschwendung?

Neben schönen Ideen und viel Charme erwarten euch in Cris Tales aber auch einige nervige Aspekte, die am Spielspaß nagen. Die Kampfbegegnungen werden zufällig – und frustrierenderweise ziemlich häufig – ausgelöst, was zu Irritationen führen kann, wenn man nur versucht, ein bestimmtes Gebiet für eine Nebenaufgabe zu durchqueren. Hinzu kommt, dass jedes Gefecht von einer relativ langen Ladezeit eingeleitet wird, und diese zusätzlichen fünf oder sechs Sekunden vor jedem einzelnen Kampf summieren sich mit der Zeit. Es gibt Items, die die Zufallskämpfe verhindern können, aber diese bekommt ihr relativ spät im Spielverlauf. Auch bezüglich des Speichersystems ist Cris Tales unnötig umständlich. Man kann nur auf der Oberweltkarte oder an bestimmten Speicherpunkten in den Gebieten speichern, und wenn die Gruppe im Kampf ausgelöscht wird, verliert man den kompletten Fortschritt seit dem letzten Speichern. RPG-Veteranen sind so etwas natürlich gewohnt, zeitgemäß ist das System aber nicht. Inwieweit man sich an solchen Dingen stört, ist letztendlich eine Frage des persönlichen Geschmacks, aber unnötig archaische Elemente finden sich in Cris Tales nun einmal nicht zu knapp. Man kann es mit der Orientierung an den großen Vorbildern aus der RPG-Vergangenheit auch übertreiben! In seiner Gesamtheit mutet Cris Tales dennoch frisch an, gerade mit Blick auf den Produktionsaufwand. Der Grafikstil ähnelt einem Pop-up-Buch, die Animationen der Figuren sind handgezeichnet, scharfe geometrische Formen und hyper-stilisierte Charakterdesigns prägen den Look. Für die verschiedenen „Zeitzonen“ wurden jede Szene und jeder Charakter in mehreren Versionen angefertigt. Dazu kommen noch weitere Versionen, falls Crisbell die Zukunft verändert. Bei so viel Aufwand drücken wir auch ein Auge zu bezüglich der Tatsache, dass alle Bewohner der Städte über die Jahrzehnte hinweg stets an genau denselben Stelle verharren. Kombiniert mit der gelungenen englischen Sprachausgabe ergibt sich eine faszinierende Welt, die den Spieler in ihren Bann zieht. Es ist offensichtlich, dass die Entwickler viel Zeit und Mühe in das Spiel gesteckt haben, und das hat sich ausgezahlt. Cris Tales erfindet das RPG-Genre nicht neu, aber es bringt einen Level an Innovation mit sich, welcher den Indie-Titel unvergesslich macht. **Dina Manevich & Lukas Schmid**

Die vielen Bossmonster haben diverse fiese Attacken auf Lager. Wählt eure Rüstungsgegenstände also mit Bedacht aus.

MEINUNG
Dina Manevich

Das wunderschöne Indie-Rollenspiel ist eine der positiven Überraschungen des Jahres!

Cris Tales hat es geschafft, mich komplett in seinen Bann zu ziehen. Der Grafikstil ist natürlich Geschmacksache, aber ich finde, nach einer gewissen Zeit gewöhnt man sich nicht nur daran, in einer Pop-up-Buch-Umgebung herumzuwandern, es entwickelt auch einen ganz eigenen Reiz. Auch, wenn die Geschichte etwas abrupt endet, hat mir das Abenteuer durchgehend Freude bereitet. Nicht zuletzt, da ich mir meistens einen Spaß daraus gemacht habe in den Städten von links nach rechts zu laufen, um die verschiedenen Zeitversionen zu sehen und zu überlegen, wie ich Schicksale der NPCs zum Besseren wenden kann. Für mich ist das Spiel auf jeden Fall eine der positiven Überraschungen des Jahres.

Infos

Termin:	20. Juli 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	Dreams Uncorporated, SYCK
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Innovative Zeitmechanik
- ✚ Liebevoll und mit viel Mühe gestaltet
- ✚ Einzigartige Charaktere
- ✚ Anständiger Umfang
- ✚ Flüssige Animationen
- ✚ Abwechslungsreiche Fähigkeiten
- ✚ Schöner Humor
- ➖ Sehr klassische RPG-Story
- ➖ Sich wiederholende Gegnertypen
- ➖ Umständliches Speichersystem
- ➖ Frustrierende Zufallskämpfe

Wertung

8

Wärmt nicht einfach typische Mechaniken auf, sondern bringt Innovation und Herz mit sich

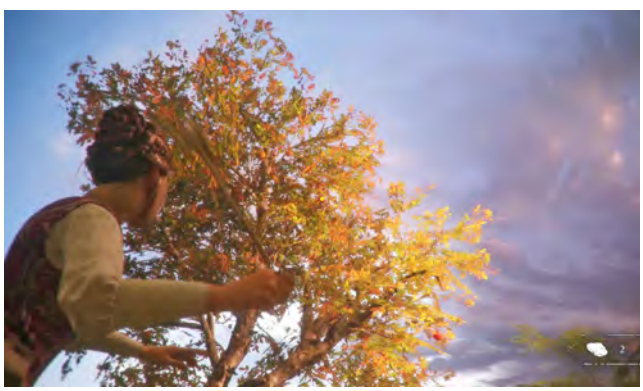
A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Zwei Kinder stellen sich einer Rattenplage und der Inquisition entgegen. Das Ergebnis: eine packende, emotionale Geschichte – jetzt per Cloud auch auf Switch!

Wenn ein angekündigtes Spiel heutzutage mit einem klaren Fokus auf der Handlung beworben wird, drängt sich schnell der Verdacht auf, es handele sich dabei um einen interaktiven Film. Das bedeutet, dass man wie bei Spielen von Telltale Games oder Quantic Dream hauptsächlich zuschaut und nur ab und zu mal in die Tasten hämmert, um Quick-Time-Events zu bestehen oder um eine Entscheidung zu treffen. So sehr diese Art Spiel auch ihre Daseinsberechtigung hat, ist es dennoch schön, dass sich nun mehr Entwickler trauen, Geschichten mit mehr Gameplay zu untermauern. A Plague Tale: Innocence von Asobo Studio bietet verschiedene spielerische Elemente, die nicht ganz so tiefgängig wie bei anderen Spielen, aber stimmig sind. Ihr schaut also keinen interaktiven Film im Mittelalter, sondern bewegt euch selbst durch dieses Kapitel der Geschichte und erlebt dabei das persönliche Drama der Heldin. Nach dem Ende der 17 Kapitel umfassenden und etwa 12 bis 14 Stunden dauernden Story, lässt sich sagen, dass der Titel als interaktiver Film auch bei Weitem nicht so gut funktionieren würde. Asobo Studio beweist viel Feingefühl und nutzt Kniffe, um die Immersion zu stärken.

Familiengeschichte

Im Frankreich des Jahres 1348 übernehmt ihr die Geschicke der etwa 16-jährigen Amicia de Rune. Während ihr sie anfangs noch bei einem Spaziergang durch den herbstlichen Wald steuert oder mit ihr durch das malerische Anwesen der de Runes streift, überschlagen sich bald die Ereignisse. Die Inquisition verwüstet das Château auf der Suche nach Amicias fünfjährigem Bruder



Wenn die Verbindung nicht perfekt ist, fällt das Zielen schon mal schwer. Auch die Bewegung ist wegen der Latenz manchmal unpräzise.

Das Spiel vermag es wunderbar, Stimmung aufzubauen. Die Geschichte ist ein Highlight. Dieser Screenshot stammt aus der PS4-Fassung.

Vor dem Kauf solltet ihr in der Demo testen, ob eure Verbindung zum Zocken ausreicht. Dumm nur, dass man den Fortschritt nicht in die Komplettfassung übernehmen kann. Den Anfang spielt man also zweimal.

Hugo, der von einer rätselhaften Krankheit befallen ist und daher fast sein ganzes Leben im Krankenzimmer verbrachte. Während die Inquisition jeden Hofknecht brutal abschlachtet, entkommen die beiden Kinder und machen sich auf die Suche nach dem Alchemisten Laurentius, der Hugo angeblich helfen kann. Das entfremdete Geschwisterpaar ist plötzlich allein und hat die Inquisition im Nacken. Außerdem wütet die Pest in Südfrankreich, es gibt eine Rattenplage und es tobt der Hundertjährige Krieg. Glücklicherweise treffen Amicia und Hugo jedoch nicht nur auf Nagetiere, Kranke und Soldaten, sondern auch auf ein paar Verbündete, die ihnen zur Seite stehen. Die Geschichte von A Plague Tale: Innocence nimmt schnell Fahrt auf und bleibt bis zum Ende spannend. Dabei fühlt sich das Spiel zu keinem Zeitpunkt gestreckt an. Jedes Kapitel führt die Story weiter und trägt zur Charakterentwicklung von Amicia, Hugo und einigen Nebenfiguren bei. Die beiden Kinder wachsen dem Spieler schnell ans Herz, da sie nachvollziehbar und mit viel Feingefühl geschrieben wurden. Amicia ist zwar kein wehrloses Burgfräulein, doch mit der Situation immer wieder (verständlicherweise) überfordert. Dennoch tut sie alles, um ihren kleinen Bruder am Leben zu erhalten. Hugo hingegen ist von seiner Krankheit gebeutelt und von der Welt ein wenig eingeschüchtert, aber auch fasziniert davon. Teilweise erkennt der kleine Fratz den Ernst der Lage nicht. Neben Action-Passagen und dem andauernden Gefühl der Bedrohung nimmt sich A Plague Tale immer wieder die Zeit, die Charaktere miteinander agieren zu lassen, und beschert ihnen auch leichtherzige Momente. Wenn Hugo zum ersten Mal in seinem Leben Frösche sieht oder beide de Runes das Echo in einer alten Ruine ausnutzen, sind das schöne kleine Momentaufnahmen, die viel zur Charakterbindung beitragen. Laut Asobo waren die Spiele von Naughty Dog die Hauptinspiration für das Erzählen der Geschichte und Formen der Charaktere – und das merkt man A Plague Tale deutlich an. Asobo Studio versteht es ebenfalls hervorragend, dem Spieler Emotionen zu entlocken, ohne dass sich dies erzwungen anfühlt. Dabei bedient es sich kleiner Kniffe, die viel ausrichten. So fühlt man sich selbst direkt für Hugo verantwortlich, da man den kleinen Bruder am Patschhändchen durch die Levels führt und mit ihm gemeinsam diverse Gefahren übersteht.

Schönheit und Grauen

A Plague Tale: Innocence handelt zwar von Kindern, ist aber ganz sicher kein Spiel für Kinder. Asobo Studio scheut sich zu keinem Zeitpunkt davor, die Protagonisten mit dem Grauen der damaligen Zeit bekannt zu machen. Zwar verschlägt es euch im Verlaufe des Abenteuers auch in malerische Wälder, ihr betrachtet wunderschöne Gebäude, interessante kleine Dörfer oder faszinierende Ruinen in einer Schneelandschaft, doch ihr trefft auch auf Wahnsinnige, die verzweifelt nach Schuldigen für die Pest suchen, seht mit an, wie Menschen bei lebendigem Leib von Ratten gefressen werden, oder klettert über die Leichenberge auf einem Schlachtfeld, wo sich Engländer und Franzosen gegenüberstanden. A Plague Tale ist starker Tobak und vermittelt gut den Eindruck einer stetigen Bedrohung. Auch selbst wird man manchmal gezwungen, zu unangenehmen Mitteln zu greifen, indem man beispielsweise die Laterne einer Wache zerstört und so die Ratten auf sie hetzt oder gar Leichen zur Ablenkung nutzt. Doch egal ob ihr gerade durch eine wunderschöne Landschaft lauft oder von Leichenbergen umgeben seid, A Plague Tale sieht super aus. Ja, ab und zu entdeckt man mal eine matschige Textur, aber allgemein ist die Grafik sehr schön, detailreich und glänzt mit satten Farben sowie wunderbaren Lichteffekten – auf der Switch jedoch mit Einschränkungen, dazu gleich mehr. Überhaupt ist

Die Schleuder ist ein wichtiges Hilfsmittel von Amicia. Mit deren Hilfe lenkt sie Gegner ab oder greift sie direkt an. Das Bild stammt aus der PS4-Fassung.

Die Gesichter und die Mimik der Charaktere sehen ganz gut aus, auch auf der Switch. Mit den anderen Versionen kann die Fassung jedoch nicht mithalten.

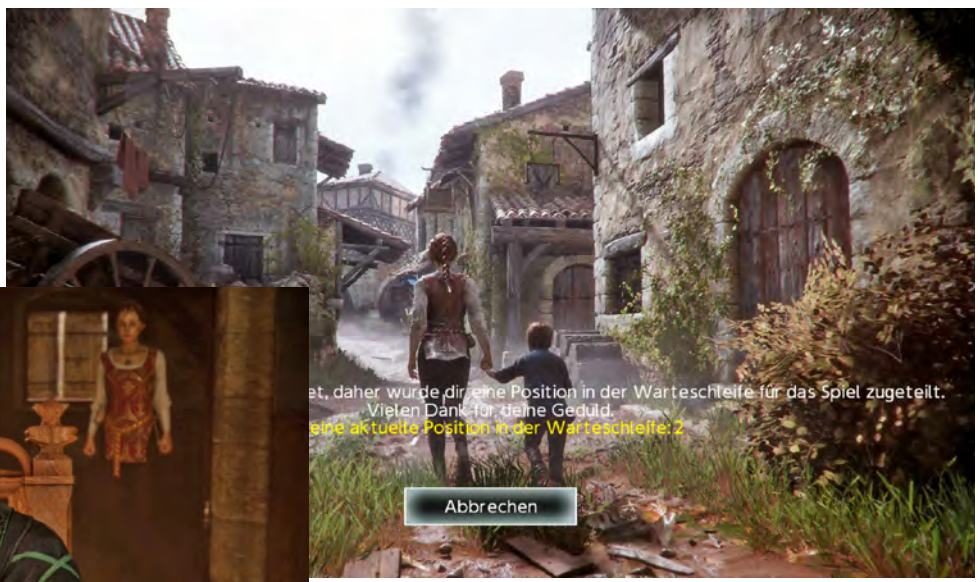
Gerade die Beleuchtungseffekte machen das Spiel so hübsch. Auf der Switch sieht das zwar auch gut aus, aber nie so eindrucksvoll wie auf der PS4. Von dieser Plattform stammt dieser feurige Screenshot.

der Titel optisch sehr abwechslungsreich. Mal bewegt ihr euch durch Katakomben, mal durch ein zerstörtes Dorf, mal schleicht ihr über einen Friedhof bei Nacht oder in ein Château. Kein Kapitel sieht so aus wie das vorherige.

Mehr drin als gedacht

Im Vorfeld waren wir noch etwas skeptisch, ob das Gameplay wirklich über die komplette Spieldauer Spaß macht. Hier können wir jedoch Entwarnung geben, denn über fast das gesamte Spiel lernt Amicia neue Fähigkeiten, die sogar weiter ausgebaut werden. Anfangs besitzt Amicia zwar eine Schleuder, hat jedoch keine Chance im offenen Kampf. Daher lenkt ihr die Gegner mit Steinwürfen auf Metallteile ab und schleicht an ihnen vorbei. Begegnen euch hingegen Ratten, müsst ihr darauf achten, im Licht zu bleiben, wenn ihr nicht auf der Speisekarte der Nager landen möchtet. Dafür entzündet ihr mit einer Fackel Feuerstellen, lauft schnell mit einem abbrennenden Stock durch die Viecher oder löst mit einem gezielten Schuss eurer Schleuder weitere Feuerbehälter von deren Verankerungen. Zudem gibt es immer wieder kleinere Passagen, in denen ihr vor Angreifern davonlaufen müsst oder Kisten verschiebt, um neue Orte zu erreichen. Diese Gameplay-Grundzüge bleiben gleich, werden aber weiter ausgebaut, da die Rätsel etwas komplexer und die Gegner stärker werden. Dann reicht es nicht mehr aus, nur eine Kiste in der Gegend herumzuschieben, da mehrere Mechanismen bedient werden müssen, teilweise sogar zeitgleich. Hierfür gebt ihr euren Begleitern Befehle, wann genau sie welchen Hebel oder Mechanismus betätigen sollen. Für die Gegner und Ratten hingegen stehen euch andere Hilfsmittel zur Verfügung. So könnt ihr mit gesammelten Materialien Amicias Schleuder an Werkbänken verbessern und dadurch zur tödlichen Waffe machen. Entdeckt euch also ein Gegner, könnt ihr diesen mit einem Kopfschuss stoppen. Das gilt aber nur für Kontrahenten ohne Helm. Um Feinde in schwerer Rüstung zu überwältigen, erhaltet ihr weitere Möglichkeiten. Amicia lernt nämlich von ihren Verbündeten ein wenig Alchemie und kann dann – die gesammelten Ressourcen vorausgesetzt – neue Waffen und Hilfsmittel craften. Dafür ruft man einfach mit der Schultertaste das praktische Ringmenü auf, bewegt den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und hält die Aktionstaste gedrückt. Nach und nach lernt ihr, wie man aus der Ferne Feuerstellen entzünden oder löschen kann, wie man eine Art Bombe herstellt, um Ratten zu beseitigen, oder wie man eine Substanz herstellt, welche die Helme der Gegner schmilzt und diese so dazu zwingt, sie abzunehmen. Im späteren Spielverlauf müsst ihr all diese Hilfsmittel und Fähigkeiten kombinieren, um heil durch den Level zu kommen. Amicia haucht nämlich bereits nach einem Pfeil oder Schwertschlag ihr Leben aus und auch ein Schritt in die Dunkelheit bedeutet bei der Anwesenheit von Ratten den sicheren Tod. Obwohl ihr einige Gegner recht einfach erschießen könnt, werden auch die Kämpfe immer mehr zu Rätseln. Diese sind zwar keine superharten Kopfnüsse, doch oft genug muss man ein wenig um die Ecke denken oder die

Da ist noch alles gut: Wie bei den meisten dramatischen Geschichten geht es bald rapide bergab.



Die gefürchtete Cloud-Warteschleife begegnete uns auch in A Plague Tale. So viel Geduld wie in Control brauchten wir aber nicht – circa zwei bis fünf Minuten .

Amicia passt durch diese Lücke im Gemäuer nicht hindurch, gut also, dass ihr kleiner Bruder die richtigen Maße hat. Er öffnet dann das Tor von der anderen Seite.

Das Bedienen von Mechanismen und die Interaktion mit der Umgebung ist für das Vorankommen wichtig. Der Screenshot stammt aus der PS4-Fassung.

Aktionen zeitlich genau abstimmen. So bleibt das Gameplay stets frisch. Allerdings ist A Plague Tale auch sehr linear. Nur an wenigen Stellen gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten. Solltet ihr also bei einer Knobelei auf dem Schlauch stehen, werdet ihr ins Gras beißen. Spielerisch ist das nicht weiter schlimm, da ihr am letzten der zahlreichen Kontrollpunkte abgesetzt werdet und der Schwierigkeitsgrad eh nicht sonderlich hoch ausfällt. Aber der Bildschirmtod reißt einen immer ein wenig aus der Immersion. A Plague Tale ist jedoch so atmosphärisch und packend, dass man sich schnell wieder in den Bann ziehen lässt. Das geschieht quasi automatisch, da Asobo Studio einige Überraschungen eingebaut hat. So gibt es beispielsweise sogar toll inszenierte Bosskämpfe! Auch die Geschichte selbst bietet einige Dinge, mit denen man so nicht unbedingt rechnet. Storytechnisch ist das gut umgesetzt, aber die Antagonisten kamen uns hier wie Abziehbilder aus einem bekannten Film-Franchise vor. Das ist nicht unbedingt störend, allerdings ein bisschen schade, da die Franzosen mit dem Rest des Spiels beweisen, wie gut sie es verstehen, Story, Charaktere und Gameplay (mit eigenen Ideen) miteinander zu verbinden. Die genannten Kritikpunkte sind aber allesamt Meckern auf hohem Niveau.

Aber nun explizit zur Switch-Fassung: Auf der Nintendo-Konsole läuft A Plague Tale nur über Cloud – eine permanente und schnelle Internetverbindung ist also nötig. Ob ihr die Voraussetzungen habt, könnt ihr durch die kostenlose Demoversion prüfen. Nervig allerdings, dass der Fortschritt nicht übernommen wird. Gelegentlich müsst ihr vor dem Start in der Warteschlange platznehmen, und die Controller einfach mal kurz wegzulegen, ist nicht drin, denn dann wirft euch das Spiel wegen Inaktivität raus. Bewusst sein sollte euch, dass ihr nicht das Spiel kauft, sondern eine Nutzungslizenz – sind die Server offline, könnt ihr nicht zocken. Ansonsten zeigt sich das übliche Bild, also Artefakte und grobpixelige Stellen, je nach Qualität der Verbindung. Auf die Steuerung schlägt sich die Latenz im schlechtesten Falle ebenso nieder. A Plague Tale ist auch auf Switch spielbar, aber mit weniger Wonne als auf allen anderen Plattformen. Und dort ist das Abenteuer wohlgemerkt gerade kostenlos, etwa im Epic Store, im Xbox Game Pass und in Playstation Plus. **Christian Dörre**

Gerade beim Schleichen ist es fatal, wenn die Internet-Verbindung in die Knie geht. Dann schwankt man wie betrunken durch die Gegend, stets Gefahr laufend, auf diese Weise ins Sichtfeld eines Gegners zu stolpern.

MEINUNG
Christian Dörre

Atmosphärisch, emotional, packend, wunderschön – per Cloud aber nicht ganz so gut

Allein auf das Gameplay heruntergebrochen, ist A Plague Tale: Innocence „nur" gut. Alles funktioniert und ist passend umgesetzt, aber auch nicht sonderlich tiefgreifend. Verbunden mit seiner packenden, grandios umgesetzten Geschichte wird es aber zu einem echten Klassespiel. Asobo Studio schafft es, eine von vorne bis hinten spannende Geschichte um zwei tolle, nachvollziehbare Charaktere zu erzählen, wobei nicht nur die Grausamkeiten des Mittelalters, sondern auch gewisse Werte vermittelt werden. A Plague Tale ist ein Geheimtipp, eine echte Empfehlung – für jeden Spieler, der sich ein Singleplayer-Abenteuer mit überzeugender Story wünscht. Kein Wunder, dass Publisher Focus bereits vor dem Release die Zusammenarbeit mit Asobo verlängerte. Eine Fortsetzung wurde im Rahmen der E3 2021 auch schon angekündigt.

Infos

Termin:	06. Juli 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Focus Home Interactive
Entwickler:	Asobo Studio
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

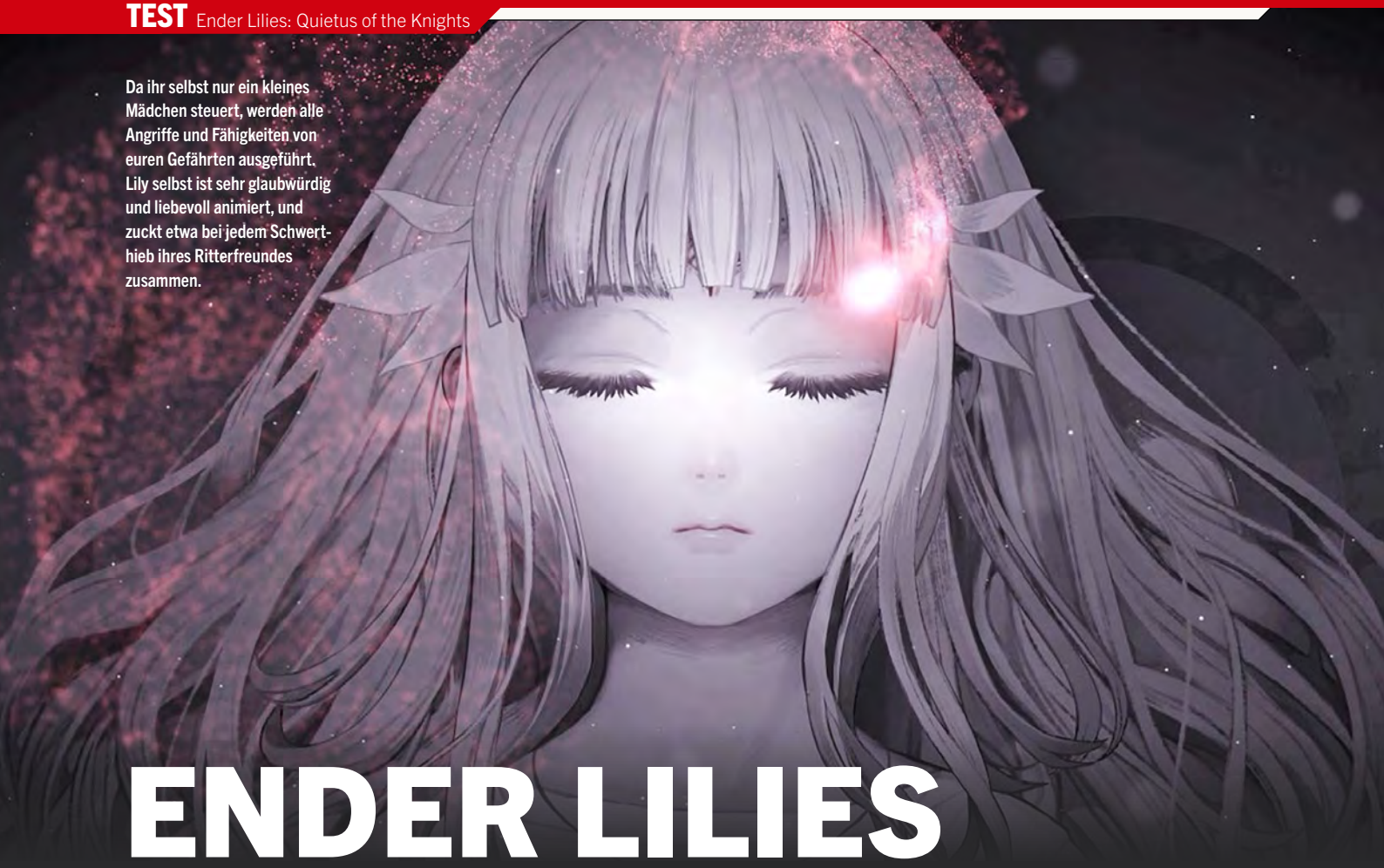
Pro & Contra

- ✚ Durchweg spannende Geschichte
- ✚ Schöne, detailreiche Grafik
- ✚ Optisch abwechslungsreiche Areale
- ✚ Super Spielfluss
- ✚ Gameplay wird sinnvoll und spaßig ausgebaut
- ✚ Gute Vertonung
- ✚ Keine Längen
- ➖ Eher schwache Antagonisten
- ➖ Bekannte Cloud-Einschränkungen
- ➖ Sammelkram wirkt etwas aufgesetzt
- ➖ Gegner-KI eher dümmlich

Wertung

8

Spannendes, kurzweiliges und abwechslungsreiches Abenteuer mit Cloud-Einschränkungen



Da ihr selbst nur ein kleines Mädchen steuert, werden alle Angriffe und Fähigkeiten von euren Gefährten ausgeführt. Lily selbst ist sehr glaubwürdig und liebevoll animiert, und zuckt etwa bei jedem Schwerthieb ihres Ritterfreundes zusammen.

ENDER LILIES
QUIETUS OF THE KNIGHTS

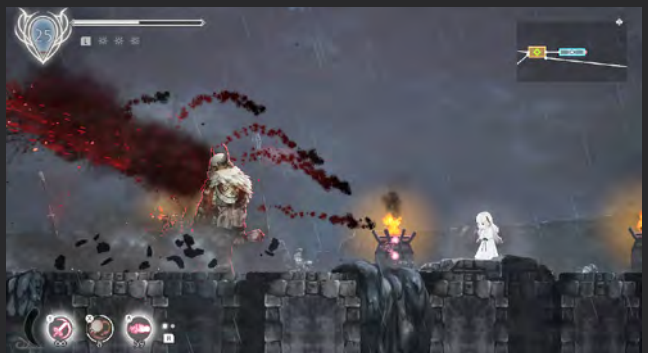
Was für ein hübsches Abenteuer! Aber ob sich der Souls-like-Metroidvania-Mix auch so toll spielt, wie er aussieht?

Ghost of Tsushima, Overwatch, Dead Cells – erfolgreiche und enorm beliebte Spiele, die abseits ihrer völlig verschiedenen Genres eines gemeinsam haben: Sie alle sind aus Elementen zusammengebaut, die man zuvor schon zigfach in anderen Titeln gesehen hat. Sie fügen diese Elemente aber so gelungen und sinnvoll zusammen, dass das Endergebnis letztlich größer ist als die Summe seiner Einzelteile. Genau diesem Prinzip folgt auch Ender Lilies: Quietus of the Knights, denn das 2D-Action-RPG der japanischen Studios Live Wire und Adglobe bedient sich ausgiebig bei From Softwares Souls-Reihe, greift viele Elemente aus dem Metroidvania-Genre auf, und streut dann noch eine Prise verträumte Nier-Melancholie über die Mixtur.

Tödlicher Regen (diesmal ohne Norman Reedus)

Ender Lilies befördert euch in eine postapokalyptische Fantasy-Welt, das Endland, in dem gerade sprichwörtlich alles den Bach heruntergeht. Denn ein

Der schwarze Ritter erweckt euch zu Beginn des Abenteuers aus dem Schlaf und steuert immer wieder Kommentare zur Spielwelt und ihrer Geschichte bei.



Die meisten größeren Bosse verleihen euch nach ihrem Tod eine neue Movement-Fähigkeit. Dann heißt es: alle bisher unzugänglichen Bereiche abklappern!

An den wunderschönen Effekten, Grafikfiltern und der tollen Farbgebung des Spiels kann man sich kaum sattsehen – ein Faible für Gothic-Horror vorausgesetzt.

Der irre Ritter Ulv hat uns einen halben Tag gekostet, bis wir ihn bezwungen hatten. Dass wir trotzdem nicht gefrustet waren, liegt am tollen, fairen Design der Kämpfe!

unheilvolles, als Todesregen bezeichnetes Phänomen verwandelte die einst stolze Monarchie und ihre Anhänger in garstige, wahnsinnige Monster, die nun auf jeden losgehen, der vom Regen selbst verschont wurde. Um der Katastrophe Herr zu werden, setzt die örtliche Kirche auf die Weißpriesterinnen, also Mädchen, die die Seelen der Verwandelten läutern und die Verbreitung der Monsterplage aufhalten sollen. Und das letzte dieser Mädchen, ihr ahnt es schon, verkörpert ihr. Lily, eine stumme, fragile und schneeweiß gekleidete junge Frau. Da ihr in der Rolle natürlich wenig gegen die albtraumhaften Kreaturen ausrichten könnt, ruft ihr euch mächtige Freunde zu Hilfe: Sobald ihr euren Job als Priesterin erfüllt und eine verzweifelte Seele befreit habt, könnt ihr sie für eure Zwecke einsetzen. Ein schwarzer Ritter, zu dem ihr eine persönliche Bindung zu haben scheint, begleitet euch von Anfang an. Jede weitere Seele müsst ihr den entstellten Bewohnern des Königreichs erst im Kampf entreißen, und recht oft werdet ihr dabei eine kurze, tragische Zusammenfassung ihrer Lebensgeschichte zu lesen bekommen. Als Weißpriesterin seid ihr also nicht nur optisch der einzige Lichtblick im von düsterer Tristesse gekennzeichneten Endland, in dem ihr euch wiederfindet.

Die Rastplätze übernehmen die Rolle von Checkpoints (oder Leuchtfeuern): Hier verbessert ihr eure Gefährten, füllt Heiltränke wieder auf und lasst Gegner respawnen.

So richtig schön …

Weder das Souls-like-, noch das Metroidvania-Genre sind für ihre üppigen und ausführlich erzählten Stories bekannt, und auch in Ender Lilies müsst ihr euch vieles zusammenreimen oder in Notizen und Item-Beschreibungen nachlesen. Den Großteil der erzählerischen Last trägt hier jedoch ohnehin die phänomenale Präsentation, denn Ender Lilies ist trotz seiner finsteren Prämisse eins der schönsten und atmosphärischsten 2D-Spiele der letzten Jahre! Die liebevoll gestalteten, märchenhaften Hintergründe mit ihrer stimmungsvollen, wenn auch tristen Farbgestaltung wirken wie begehbare Artworks und viele Spezialeffekte sind geradezu verschwenderisch detailliert. Was der opulenten Optik jedoch die Krone aufsetzt, sind die Charaktere und Feinde. Egal, ob verbündete Seelen oder groteske Monster: Die Figuren sind wahnsinnig filigran gezeichnet, in einem fantastischen Gothic-Horror-Stil gestaltet und so butterweich und dynamisch animiert, dass sie die Grenze zwischen 2D und 3D verschwimmen lassen. Ganz großes Kino! Der Soundtrack tut sein Übriges und untermalt die optische Pracht mit gefühlvoller, verträumter Musik. Wo ihr anderswo beim Bosskampf mit lautem Orchester-Tamtam und lateinischem Gejaule rechnen würdet, überrascht Ender Lilies etwa mit einem ruhigen Geigen-Stück. Und das ist vor allem dann überraschend, wenn man bedenkt, wie bockschwer, blitzschnell und intensiv das dazugehörige Gefecht verläuft.

Große, fliegende Gegner sind wie geschaffen für den Pfeilfächer des Bogenschützen. Auch sonst könnt ihr euch das Leben einfacher machen und Frust ersparen, wenn ihr mit den richtigen Skills gegen die richtigen Gegner vorgeht.

Immer wieder trefft ihr auf Miniboss-Versionen der Standardgegner, die euch teils mit neuen Angriffen beharken und euch auf diese Weise das Leben schwermachen. Als Belohnung winkt die Seele des jeweiligen Gegners, die ihr dann in Form einer neuen Kampffähigkeit benutzen dürft. Bloodstained lässt grüßen!

... schwer!

Da es eure Aufgabe ist, durch das Endland zu ziehen und die Seelen vieler wahnsinniger Krieger zu läutern, könnt ihr euch vorstellen, dass eure etwa 20-stündige Reise von jeder Menge Gekämpfe durchzogen ist. Euer namenloser Ritter-Freund steht euch mit einer schnellen Schwertlombo zur Seite, der Irre Ulv (der, mit der Geigenmusik) schwingt seine Klauen, ein Bogenschütze verschießt etwa Pfeilfächer und eine Hexe zielsuchende Feuerbälle. In zwei wechselbaren Skillsets könnt ihr je drei dieser Begleiter ausrüsten und per Knopfdruck blitzschnell herbeirufen. Einige Nahkampfcharaktere dürft ihr unbegrenzt oft rufen, die meisten Skills geben jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Nutzungen her, bevor ihr sie an einem Rastpunkt wieder auffüllen müsst. Setzt ihr euch auf eine der sehr großzügig verteilten Bänke in der Spielwelt, wird alles aufgefüllt, aber auch sämtliche Standardgegner erwachen dann wieder zum Leben. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist fast durchweg angenehm fordernd und verlangt gutes Ausweich-Timing, das Lernen gegnerischer Muster und den Einsatz der richtigen Attacke im richtigen Moment. Schon Standard-Feinde sind kein Kanonenfutter, und durch die Begrenzung auf zunächst nur drei Heil-Items könnt ihr euch nicht viele Fehler erlauben. Kombiniert mit der großzügigen Checkpoint-Verteilung ergeben sich kurze, aber intensive Spießrutenläufe. Mehr Ausdauer müsst ihr für die Bosskämpfe mitbringen: Die Attacken der Feinde sind stets nachvollziehbar, gefährlich und hervorragend animiert. Allerdings sind viele Bosse so widerstandsfähig, dass ihr minutenlang auf sie eindreschen müsst. Hier kommt euch eine motivierende Ausdauermechanik zugute: Je mehr Treffer ihr einem Feind hintereinander zufügt, desto rascher leert sich dessen Haltungsleiste, und ein vollständiges Aufbrauchen lässt euch ein paar saftige Treffer ohne Gegenwehr landen. Dieses System sorgt für einen spannenden Flow, da ihr nicht nur tödlichen Kombos ausweichen müsst, sondern auch die feindliche Ausdauer stets niedrig halten solltet. Einziger Wermutstropfen in den Bosskämpfen: Sie spielen sich überwiegend sehr ähnlich. Meist konfrontiert ihr einen menschenähnlichen Gegner, hechtet euch unter seinen blitzschnellen Angriffen hindurch und schlagt ihm dann in den Rücken. Alternative Taktiken oder der strategische Einsatz eurer vielen Fähigkeiten werden hier, im Gegensatz zu den Kämpfen

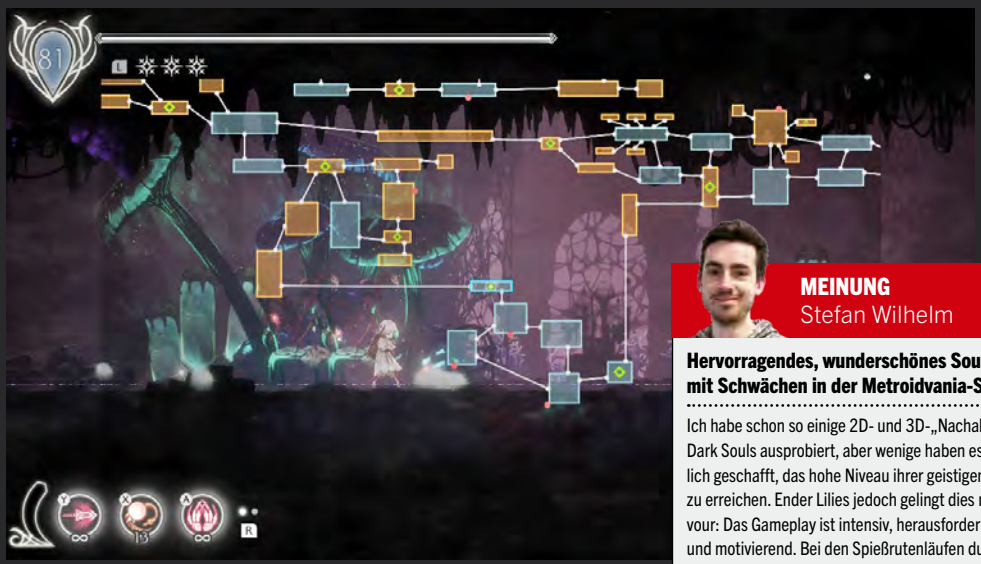
Nach jedem Bosskampf wird euch in einer kurzen Sequenz die (Leidens-)Geschichte des Charakters gezeigt, was viel zur gelungenen Atmosphäre beiträgt.

Manche Gefährten, die ihr ruft, bleiben eine Zeit lang aktiv und verursachen Schaden. Währenddessen könnt ihr mit euren Nahkampfgefährten weiter angreifen.

gegen die abwechslungsreichen Standardgegner, kaum verlangt. Klar, auch die Souls-Spiele funktionieren nun mal im Duellformat besonders gut, und Ender Lilies macht mit seiner griffigen Steuerung, fairen Attacken und präzisen Hitboxen genau das richtig, was andere Genre-Vertreter gerne verpatzen. Gerade die 2D-Perspektive hätte jedoch etwas mehr Variation und Kreativität in den Bosskämpfen ermöglichen können.

Mehr Wege, ins Gras zu beißen?

Auch als Metroidvania bringt Ender Lilies ein starkes Fundament mit: Die Karte ist riesig, sie ist trotz der stets vorherrschenden melancholischen Stimmung optisch abwechslungsreich, freischaltbare Abkürzungen sind zahlreich vorhanden und sorgen immer wieder für erleichterte Aha-Momente. Da ihr eure Angriffe und Lebenspunkte primär mit seltenen Ressourcen und ausrüstbaren Relikten aufmotzt, lohnt es sich zudem, jede Ecke in jedem Raum abzugrasen. Ihr bekommt gerade genug, um eure Lieblingsfähigkeiten hochzuleveln, nutzloser Beute existiert dadurch quasi nicht. Und wie es sich für ein Metroidvania gehört, könnt ihr jede Menge Orte erst dann erreichen, wenn ihr einem späteren Boss die entsprechende Movement-Fähigkeit abgeluchst habt. Durch die von Anfang an verfügbare Schnellreise geht die Rückkehr in alte Gebieten zudem angenehm flott. Allerdings verlässt sich Ender Lilies beim Leveldesign etwas zu sehr auf seine gelungenen Kämpfe, um für Herausforderung zu sorgen: Es gibt keine Fallen, keine ausgeklügelten Sprungpassagen, kaum kreative Architektur in den Arealen, sondern fast nur langweilige, eckige Räume mit schwebenden Plattformen. Gegner sind zwar sinnvoll platziert und halten euch mit Projektilen und Flächenangriffen bei der Stange, das Leveldesign verkommt aber schnell zum Einheitsbrei. Hierbei hinkt Ender Lilies anderen Metroidvanias leider etwas hinterher. Sucht ihr also vor allem nach einem 2D-Souls-like mit hervorragend gestalteten Kämpfen, findet ihr bei Ender Lilies eines der besten und vor allem schönsten Spiele dieses Sub-Genres. Die Metroidvania-Komponente funktioniert gut, wenn sie auch recht austauschbar ist. Vor allem Freunde beider Genres in Kombination sollten sich Ender Lilies jedoch unbedingt anschauen, denn trotz seiner Patzer ist es ein sehr gelungener Mix geworden, der sich gerade als Überbrückung für die Wartezeit auf Hollow Knight: Silksong hervorragend eignet! **Stefan Wilhelm**



Die Karte zeigt die teils riesigen Räume zwar nur als Vierecke, aber immerhin sind offene und verschlossene Ausgänge markiert und leere Räume strahlen orange.

Im Verlauf des Spiels sammelt ihr eine stattliche Anzahl an Relikten, die euch kleine Perks und Boni verschaffen.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Hervorragendes, wunderschönes Souls-like mit Schwächen in der Metroidvania-Sparte

Ich habe schon so einige 2D- und 3D-„Nachahmer" von Dark Souls ausprobiert, aber wenige haben es tatsächlich geschafft, das hohe Niveau ihrer geistigen Vorbilder zu erreichen. Ender Lilies jedoch gelingt dies mit Bravour: Das Gameplay ist intensiv, herausfordernd, fair und motivierend. Bei den Spießrutenläufen durch mit Gegnern vollgestopfte Räume darf ich mein ganzes Fähigkeiten-Repertoire auspacken, die Bossfights setzen dagegen auf blitzschnelle Nahkampf-Duelle. Ich hätte mich nur nach einem Funken mehr Abwechslung gesehnt: Die stets ähnlich gestalteten Räume fühlen sich irgendwann nach immer mehr vom Gleichen an, viele Obermotzkämpfe ebenso. Dass ich es trotzdem kaum erwarten konnte, das nächste Gebiet und neue Feinde zu entdecken, liegt am phänomenalen Artstyle, der tollen, melancholischen Hintergrundmusik und der reduzierten, aber stets nützlichen Beute. Nichtsdestotrotz also ein starkes Spiel, das ich allen Souls- und Hollow-Knight-Fans wärmstens empfehlen kann!

Infos

Termin:	22. Juni 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Binary Haze Interactive
Entwickler:	Live Wire, Adglobe
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Bildhübsche, detailreiche Präsentation mit butterweichen Animationen
- ✚ Flüssiges, präzises Gameplay mit griffiger Steuerung
- ✚ Fantastisches Charakter-Design
- ✚ Anspruchsvoller, aber fairer Schwierigkeitsgrad mit wenigen Ausreißern
- ✚ Atmosphärischer, thematisch passender Soundtrack
- ✚ Reduziertes, aber motivierendes Fortschritts- und Loot-System
- ✚ Hervorragend gestaltete Bosskämpfe ...
- ➖ ... die aber immer sehr ähnlich ablaufen
- ➖ Größtenteils langweiliges, uninspiriertes Leveldesign mit wenig Wiedererkennungswert
- ➖ Keine herausfordernden Sprungabschnitte oder Gefahren abseits der Gegner
- ➖ Kaum eigenständige Gameplay-Ideen

Wertung

8

Macht nicht alles richtig und wenig neu, ist aber für Genre- und Kunstfans ein Pflichtkauf!

DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS!

Poesie trifft auf Dating-Sim trifft auf Psycho-Horror – ein irrer Trip!

Bereits vor etwa vier Jahren erschien die von Team Salvato entwickelte Visual Novel Doki Doki Literature Club! für den PC und sorgte dort für Furore. Der Titel wurde im ersten Vierteljahr nach Veröffentlichung zwei Millionen mal heruntergeladen, sahnte Ende 2017 einige Preise ab und 2018 stand es schließlich im Fokus britischer Medien, da es angeblich zu dem Selbstmord eines 15-jährigen geführt haben soll (was letztendlich aber vollkommen aus der Luft gegriffen war). Doch was macht diesen Titel so besonders, der auf den ersten Blick aussieht wie eine stinknormale Japano-Dating-Sim? Und was lässt Menschen annehmen, das Spiel habe etwas mit dem Suizid eines Teenagers zu tun? Nun, diese Fragen können wir uns nun selbst beantworten, denn unlängst erschien die Visual Novel als Doki Doki Literature Club Plus! mit zusätzlichen Inhalten auch endlich für die Nintendo Switch.

Date Poets Society

Bereits vor dem Start warnt das von der USK ab 18 Jahren freigegebene Spiel vor Inhalten, welche sensible oder unter Angststörungen leidende Personen verstören könnten. Es wird sogar ein optionaler Spoiler-Modus angeboten, in dem einen das Spiel direkt vor einer Szene warnt und man diese dann überspringen kann. Das scheint zunächst ziemlich übertrieben, denn Doki Doki beginnt vollkommen harmlos. Wir übernehmen die Rolle eines Protagonisten, dessen Namen wir frei wählen dürfen und erleben fortan eine in Standbildern und im Anime-Look vorgetragene Story. Unsere Kindheitsfreundin Sayori holt uns auf dem Schulweg ein und überredet uns, nach der Schule mit in ihren Literaturklub zu gehen. Unser Protagonist ist davon zunächst wenig begeistert, doch im Klub trifft er neben Sayori noch auf drei weitere hübsche Frauen, denen er gerne nahe sein möchte, sodass er beschließt, Mitglied des Klubs zu werden. Wir haben dabei keinerlei Entscheidungsmöglichkeit, die Story ist linear. Eigentlich klicken wir uns nur durch Textboxen. Wir können lediglich wählen, welcher der jungen Damen wir mehr unserer Aufmerksamkeit widmen. Dies geschieht im so ziemlich einzigen interaktiven Teil des Spiels, in dem wir Gedichte „schreiben“ sollen, denn jedes Klubmitglied muss für den nächsten Tag ein paar Verse texten und sich darüber mit den anderen austauschen. Allerdings schreiben wir nicht frei, sondern wählen nur aus einer Liste verschiedene Schlagworte,

Im titelgebenden Literaturklub tauscht ihr mit den anderen Mitgliedern Gedichte aus und bekommt Schreibtipps. Noch wirkt alles normal.

Je nachdem an welche der vier Frauen ihr euch ranschmeißt, kommt es immer wieder zu „romantischen“ Momenten.

In der Plus!-Version für die Nintendo Switch gibt es drei zusätzliche, jeweils in zwei Teile gesplittete Zusatz-Episoden, welche sich mit dem Literaturklub und dessen Mitgliedern vor dem Auftauchen des Spielers beschäftigen.

welche die thematische Ausrichtung und den Stil unseres Gedichts bestimmen. Hier sucht man sich die Schlagworte aus, von denen man denkt, dass sie dem favorisierten Mädchen gefallen. Yuri ist beispielsweise recht introvertiert und steht auf Düsteres, während die vorlaute Natsuki „süße" Worte mag, wie beispielsweise „Regenbogen". So bestimmt man, wen man mit seinen Texten anspricht und kann so individuelle (romantische) Szenen mit den Figuren freischalten, was genauso wie die drei unterschiedlichen Enden für Wiederspielwert des etwa drei bis vier Stunden dauernden Abenteuers sorgt. In der Plus!-Version gibt es zudem drei, jeweils nochmal in zwei Kapitel unterteilte Zusatzepisoden. Eine Episode dauert etwa 20 Minuten und erzählt ein wenig vom Literaturklub, bevor der Protagonist dort eintritt. Gerade durch den Anfang von Doki Doki muss man sich durch scheinbar nicht enden wollende Dialoge über Poesie quälen, die zwar einen Zweck erfüllen, aber trotzdem stinklangweilig sind.

Düster und immersiv

Und warum ist Doki Doki Literature Club Plus! jetzt so verstörend? Nun, das liegt daran, dass die Geschichte eine Richtung einschlägt, die man so nicht erwartet. Wer sich schnell gespoilert fühlt, sollte jetzt auch nicht mehr weiter lesen, denn ohne ein paar Andeutungen (keine direkten Spoiler, versprochen!) kann man den Titel schlecht einordnen. Mit der Zeit bekommt man schon so eine Ahnung, dass irgendwas in diesem Literaturklub oder vielmehr mit dessen Mitgliedern nicht stimmt und schon bald spielen sich dramatische und targische Szenen ab, die unter die Haut gehen und teilweise überraschend immersiv sind. Doki Doki hat einige sehr clevere Ideen, welche die Eigenheiten des Mediums nutzen, um die Spieler auf eine Art und Weise zu packen, die so in einem Buch, Comic oder Film nicht möglich wären. Das Spiel behandelt dabei Themen wie Depressionen, Selbstverletzung und Obsession und wird dabei quasi zu einer Dekonstruktion der Klischee-Teenager-Romanze. Das macht der Titel so kreativ, dass man als Spieler immer mehr in diesem düsteren Strudel versinkt. Doki Doki ist eine äußerst interessante, clevere und sehr mitnehmende Erfahrung, an die man sich lange erinnern wird, und die zeigt, zu was das Medium Videospiel selbst in einem Genre, das kaum oder gar nicht auf Interaktivität setzt, fähig ist. **Christian Dörre**

MEINUNG
Christian Dörre

Gruseliger als das neue Resident Evil – eine verstörende Erfahrung

Weder mit Visual Novels noch mit Dating-Sims oder gar diesem typischen Manga-/Anime-/Kindchen-Look kann ich normalerweise irgendwas anfangen, aber zu Doki Doki Literature Club hörte ich immer so vielversprechende Aussagen, dass ich mich glücklicherweise auf die neue Plus!-Version einließ. Doki Doki ist kein angenehmes Spiel, die Warnungen vor Spielstart sind berechtigt. Doch als jemand, der immer auf der Suche nach Spielen ist, die etwas besonders originell machen oder die Eigenheiten des Mediums Videospiel nutzen, bin ich froh, diesen verstörenden Horror-Trip erlebt zu haben. Im Gegensatz zu vielen „richtigen" Horrorspielen schaffte es dieses Textbox-Durchgeklicke tatsächlich mehrmals, dass mir ein Schauer über den Rücken lief. Das lässt mich die fehlende Interaktivität und einige unfassbar langweilige Dialoge verschmerzen.

Infos

Termin:	30. Juni 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Serenity Forge
Entwickler:	Team Salvato
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- ✚ Interessanter Story-Verlauf mit cleveren Ideen
- ✚ Gut funktionierender psychologischer Horror
- ✚ Nette Zusatzkapitel mit Hintergründen
- ✚ Überraschend immersives Erlebnis
- ✚ Wiederspielwert dank verschiedener Enden
- ➖ Teils unfassbar langweilige Dialoge zu Beginn des Spiels
- ➖ Kaum Interaktivität
- ➖ Dudelmusik
- ➖ Einige Schreib- und Grammatikfehler in der deutschen Übersetzung

Wertung

8

Doki Doki Literature Club Plus! ist ein gruseliges, verstörendes, aber auch tolles Erlebnis.

In den einzigen interaktiven Abschnitten wählt man einzelne Wörter für Gedichte, von denen man denkt, dass sie dem Schwarm gefallen.

Was als Visual-Novel-Dating-Sim beginnt, wird nach und nach immer absurder. In diesem Literaturklub geht etwas ganz Seltsames vor sich.

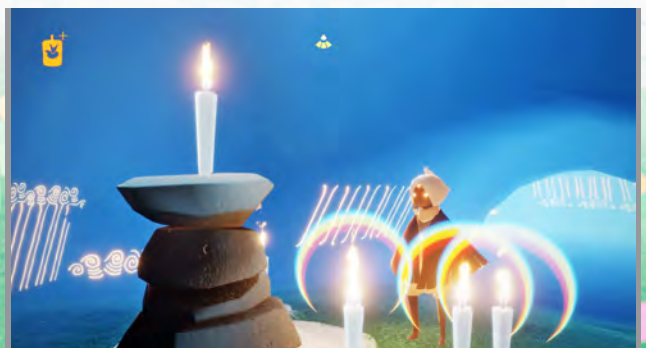
SKY KINDER DES LICHTS

Das traumhafte Märchen der Journey-Macher gibt es jetzt auch auf Switch – und spielen kostet nichts! Lohnt sich der Download?

Über die Design-Philosophie hinter den preisgekrönten Werken des Indie-Studios Thatgamecompany sprachen wir mit dem Kopf des Teams, Jenova Chen, bereits weiter vorne im Heft. Außerdem haben wir uns die Switch-Fassung des Free2play-Titels angesehen, viele Kerzen angezündet und verraten euch, ob sich ein Ausflug in die malerische Welt von Sky für euch lohnt.

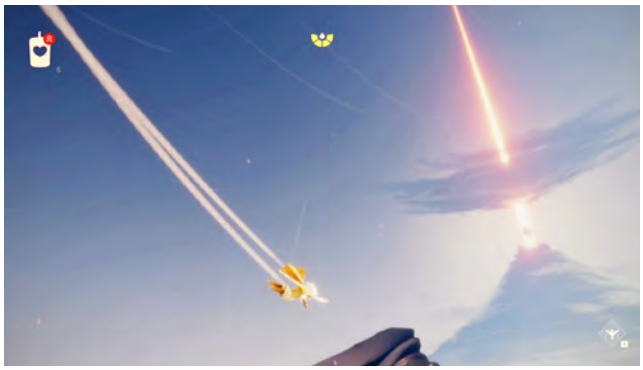
Ein Pixelmärchen

Zunächst ein kurzer Test: Interessiert euch an Spielen vor allem das Knacken von Highscores und das Besiegen von Gegnern, das Aneinanderreihen von komplexen Kombos oder eine wortreich erzählte, kinoreife Story? Solltet ihr einen oder mehrere dieser Punkte unumwunden bejahen, könnt ihr euch den (obschon kostenlosen) Download von Sky vermutlich sparen. Denn wie bei allen Werken des Studios liegt der Fokus mehr auf Zwischenmenschlichkeit denn auf Wettstreit. Ja, es gibt eine Geschichte aber nein, sie wird nicht bombastisch in Szene gesetzt. Die Schönheit Skys hängt mit dessen Simplizität zusammen. Das bezieht sich auch auf die Optik; obwohl hier keine technischen Maßstäbe gesetzt werden, ist das Spiel wunderschön. Wind streichelt Blumenwiesen wie in Flower, mit eurem flatternden Mantel rauscht ihr durch den Himmel wie in Journey. Erinnerungen an Ghibli-Filme und Zelda in seinen besten Momenten werden in Sky zwangsläufig wach. Gelegentliche Ruckler trüben das Bild ein wenig, aber nicht massiv. Passend zum Look ist die Hintergrundmusik ein echter Ohrenschmaus. Über das Warum der Reise wollen wir gar nicht zu viele Worte verlieren, nur dies: Es motiviert, die paradiesischen Landschaften zu erkunden und dabei Geister zu retten. Die Moves sind dabei überschaubar, eure Figur kann laufen, springen,



An Schreinen erfahrt ihr mehr zur Hintergrundgeschichte der Welt von Sky. Die leuchtenden Wandmalereien berichten von vergangenen Tagen.

Zündet ihr die Kerzen anderer Spieler an, die ihr trefft, erkennt ihr deren Aussehen – zuvor sind sie nur graue Schemen, die alle gleich ausschauen.



In solchen Momenten fühlt sich Sky trotz des simplen Spielprinzips einfach großartig an. Der Tempel im Hintergrund ist vorerst das Ziel eurer Reise.

Der fliegende Rochen trägt uns in Richtung neues Gebiet. Der Kontakt mit wohlgesinnten Lebewesen wie diesem lädt die Flugfähigkeit unseres Mantels auf.

fliegen – je nach Mantel-Upgrade länger, höher und weiter –, Kerzen anzünden, Nachrichten hinterlassen und per Gesten kommunizieren.

Die soziale Komponente

Sky besteht zum einen aus der Story, dieser Teil des Abenteuers liefert circa drei bis vier Stunden typische Thatgamecompany-Unterhaltung mit wenig anspruchsvollem Gameplay, aber dennoch gutem Unterhaltungswert. Es gibt die Möglichkeit, nach Abschluss der Haupthandlung noch mehr Zeit im Himmelskönigreich zu verbringen, und da kommt der Free-2play-Aspekt wortwörtlich und deutlich ins Spiel. Das Freischalten der diversen kosmetischen Items dauert sehr, sehr lange, und die Preise im Ingame-Shop für weitere Outfits, die Seasons-Inhalte oder auch einfach Kerzen, mit denen man im Spiel alles mögliche kaufen kann, sind teilweise gesalzen. Zwar ist es möglich, durch Freundschaften mit anderen Spielern ein wenig komfortabler an gewisse Ressourcen zu kommen und theoretisch lässt sich Sky ohne Geldeinsatz komplettieren, aber irgendwie wollen die Facetten nicht ganz zusammenpassen – auf der einen Seite steht eine wunderschöne, meditative Spielerfahrung, auf der anderen die Option, für 50 Euro virtuelle Kerzen zu kaufen.

Für Kinder?

Auch bei einem anderen Aspekt wirkt Sky ein wenig janusköpfig: In Sachen Community geht es hier tatsächlich – jedenfalls unseren Erfahrungen nach – sehr kinderfreundlich zu. Selten haben wir in einem Spiel, das die Möglichkeit bietet, Nachrichten zu hinterlassen, so viele positive und freundliche Texte gelesen. Auf anstößige Inhalte trafen wir gar nicht, insofern hat Sky einem Animal Crossing: New Horizons viel voraus. Für ganz junge Spieler ist der Titel unserer Ansicht nach aber dennoch nicht unbedingt zu empfehlen, und das nicht nur wegen der happigen Preise für In-Game-Inhalte. Vielmehr werden eine Menge Aspekte im Spiel nur rudimentär erläutert und haben sogar uns alte Hasen verwirrt. Spätestens mit der Kommunikation dürften jüngere Semester gänzlich überfordert sein, denn da kommt teilweise noch die Sprachbarriere hinzu (chatten kann man nur sitzend auf Bänken, solange eine Kerze brennt und sich ein anderer Spieler auch dort niederlässt, oder wenn man Freundschaften schließt). Zusammengefasst: Man merkt Sky an, dass während der Entwicklung eine Neuausrichtung vorgenommen und Free 2 play eingebunden wurde, denn zwischen diesen Puzzlestücken entsteht merklich immer wieder Reibung.

Aber der Umstand hat auch etwas Gutes: Selbst den Flügelmantel überzustreifen und anzusehen, ob man bereit ist, für Zusätze Geld zu zahlen, ist zunächst kostenlos. Und der Story-Part wird von den Stärken des Studios getragen. **Katharina Pache**

In der Welt suchen wir nach Geistern und erlösen diese. Sie zeigen sich dankbar, indem sie uns Gesten beibringen.

MEINUNG
Katharina Pache

Zwei Herzen schlagen in meiner Brust.

Die Free2play-Problematik hat Jenova Chen im Interview bereits dargelegt, aber auch, wenn die Gründe für die Entscheidung nachvollziehbar sind, empfinde ich den Shop doch als Makel. Zugutehalten muss man Sky allerdings, dass es vergleichsweise fair bleibt. Wer nur das Abenteuer erleben möchte und keinen Wert legt auf eine komplette Gesten-, Zauber- und Accessoire-Kollektion, braucht kein Geld ausgeben. Ich kann mir vorstellen, dass es reizvoll ist, nach den vier Stunden dranzubleiben, wenn man mit Freunden spielt. Bestätigen kann ich das leider nicht, weil niemand meine Freundschaftsanfrage annehmen wollte! Und ich muss sagen: Ich zocke seit ein paar Jährchen, aber einige Features sind sehr kryptisch, ich habe etwa online nachgesehen, was es mit den Kerzen auf sich hat. Trotz der Kritik hatte ich aber schöne Stunden mit Sky, und mag es „nur" ein Moment der Ehrfurcht sein, wenn man durch einen goldenen Wolkenkranz in den tiefblauen Himmel segelt, begleitet von tausenden Vögeln.

Infos

Termin:	29. Juni 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Thatgamecompany
Entwickler:	Thatgamecompany
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	Free2play/In-Game-Käufe

Pro & Contra

- ✚ Malerisches Videospielmärchen im Journey-Spiel
- ✚ Hauptstory benötigt keinerlei Geldeinsatz
- ✚ Tolle Musikuntermalung
- ✚ Sehr hübscher Stil
- ✚ Freundliche Community
- ➖ Happige Preise für Ingame-Währung
- ➖ Vieles wird schlecht oder gar nicht erklärt
- ➖ Ruckelt gelegentlich, Clipping-Fehler

Wertung

7

Im Kern ein schönes Indie-Abenteuer, das aber unter dem Free2play-Konzept leidet

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

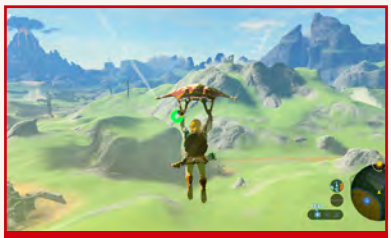
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

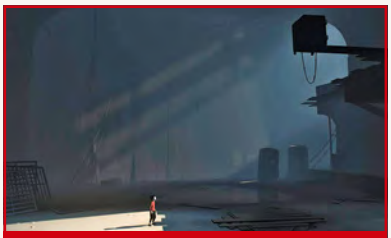
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

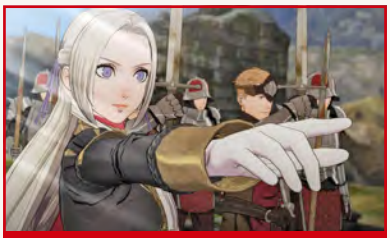
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Zeitfresser und Spaßgarant für Strategie-Fans: Sid Meier's Civilization 6 auf Nintendo Switch!

MY TWO COINS

Bequemlichkeit lässt uns bei Händlern einkaufen, dir wir vielleicht gar nicht mögen. Sie bringt uns dazu, dasselbe Spiel zum 18. Mal zocken statt ein neues zu probieren. Und Bequemlichkeit behindert Hardware.

Ich hatte neulich eine interessante Unterhaltung mit einem ehemaligen Computec-Kollegen rund um das Thema Hardware. Wir haben gequatscht über die neue Switch, über schöne Headsets (mit Ohrmuscheln, die auch tatsächlich über die Ohren reichen), über die Frage, ob sich Scalper bei einem angewandten Exorzismus in Asche oder Rauch auflösen und irgendwann auch über Monitore. Und da kam dann ein Thema zur Sprache, das – finde ich – bei Weitem nicht den Respekt bei der Entwicklung von Unterhaltungselektronik bekommt, den es verdient: die Bequemlichkeit.

Immer schön gemütlich

Vor ungefähr zwölf Jahren habe ich für unsere Redaktion in Bochum unser allererstes Feature zum Thema 3D-Fernseher geschrieben. Das war seinerzeit noch eine riesige Sache! Eine ganz neue Technik, die möglicherweise den Markt aufrollen könnte. Polfilterbrillen und Shutter-Brillen und Ghosting waren plötzlich Begriffe, die man überall in unserem Sektor gehört hat. Jetzt, eine knappe Dekade später, lautet eine interessante Frage: Wann habt ihr das letzte Mal von 3D-Heimfernsehern gehört? Schon eine Weile her, gell? Schwierig, mittlerweile überhaupt noch einen 3D-fähigen Fernseher zu kaufen, der kein Nischenprodukt ist. Auch um das Thema VR-Brillen ist es eher still geworden. Und ich bin der Überzeugung, beides hat denselben Grund: Bequemlichkeit. Wer sich eine Runde Videospiele gönnen möchte, tut das in der Regel, um zu entspannen. Wisst ihr, was das Gegenteil ist von Entspannung? Arbeit! Und wisst ihr, was das Justieren eines 3D-Fernsehers oder eines VR-Geräts samt Brille ist? Genau, Arbeit! Klar, die ersten drei Male überwiegt noch die Faszination. Aber dann hat man sich an der neuen Technik sattgesehen. Wortwörtlich. Die Spannung ist raus und die zusätzliche Mühe rückt in den Vordergrund. Und schon bleibt der teure 3D-Modus „heute mal“ aus oder die VR-Brille „heute mal“ zugunsten Super Mario Bros. 3 auf dem NES Mini in der Vitrine. Bequemlichkeit mag zwar keine Innovationsmomente und Spannung liefern. Aber sie ist der sicherste Hafen, den ein Produktdesigner ansteuern kann. Denn auch, wenn die Kunden ab und zu raus in wildere Gewässer schippern, fahren sie am Ende doch immer wieder zurück in die ruhige, relaxte See.

THE OTHER CASTLE

Kein Papierkrieg mehr, keine drei Tische mehr für Heldenbögen, Karten und Regelwerke, alles online über Headsets und garantiert mit jeder Menge Spaß: So geht Pen & Paper!

Als ich zur Schule ging (also vor 22 Jahren, uff …), habe ich tonnenweise Das Schwarze Auge und AD&D gezockt. Mit drei anderen Nerds am Tisch. War toll! War aber auch irgendwann unpraktisch, weil jeder seiner beruflichen und/oder familiären Wege ging – so fiel unsere Gruppe auseinander. Wenn es euch ähnlich geht und ihr Rollenspiele in digitaler Form ausprobieren wollt, dann schaut doch mal bei dndbeyond.com in Kombination mit roll20.net und heroforge.com vorbei. Wer Discord obendrauf packt, erlebt die Gruppenspiel-Klassiker auf völlig neue Weise, und das hervorragend programmiert!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

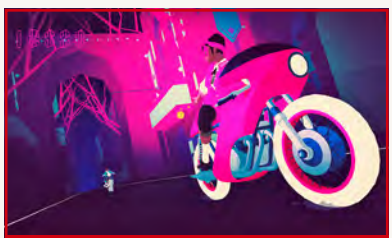
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die vergleichsweise junge Nintendo-Marke Arms lockt mit effektreichen Kämpfen.

RETRORÄTSELN

Diesmal sind wir in korrekten Antworten abgesoffen, obwohl Amazing Tater (oder Puzzle Boy II) hierzulande nie rauskam!

Herzlichen Dank für die Zuschriften, ihr habt ja alle Recht! Am schnellsten Recht hatte diesmal Thomas Wegricht – herzlichen Glückwunsch! In dieser Ausgabe suchen wir ein Spiel, das mir persönlich aus gewissen Gründen sehr am Herzen liegt. Einer davon ist die unbestreitbare Qualität dieses Arcade-Buden-Klassikers. Das gute Stück galt lange Zeit (legal) als kaum zu bekommen. Also wenigstens bis vor Kurzem. Na, wer hat gut aufgepasst?

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

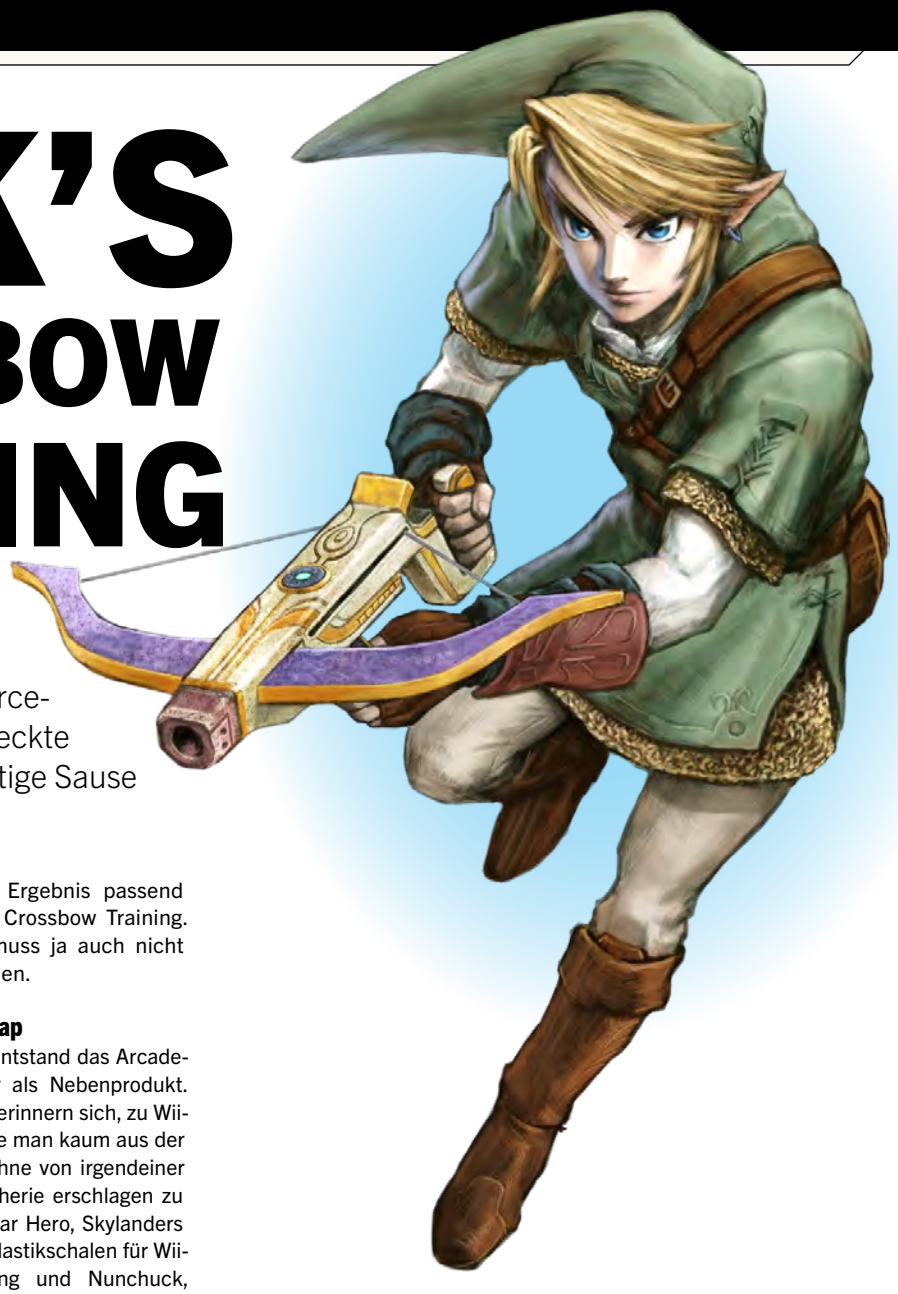
Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

LINK'S CROSSBOW TRAINING



Armbrust statt Pfeil und Bogen, rasante Action statt geruhsamer Erkundung, Highscore- statt Triforce-Jagd; Link's Crossbow Training steckte Legend of Zelda für eine ballerlastige Sause in ein gänzlich anderes Gewand.

Link, seines Zeichens Held der ikonischen Legend-of-Zelda-Serie und mit einem beeindruckenden Repertoire an Items ausgestattet, welches ihm in verschiedener Zusammenstellung in den zahlreichen Spielen der Reihe zur Verfügung steht. Ausnahmslos immer mit dabei: Pfeil und Bogen. Absoluter Standard im Heldenfundus! Es läge also sehr nahe, bei einem auf Schuss-Action fokussierten Wii-Spin-off den guten alten Bogen in den Mittelpunkt zu rücken, richtig? Falsch! Denn stattdessen stattete Nintendo den grün bemützten Recken mit einer Armbrust aus, einer Waffe, die in absolut keinem Spiel jemals vorkam, und nannte das Ergebnis passend dazu Link's Crossbow Training. Nun, man muss ja auch nicht alles verstehen.

Zapp(er)zarap

Tatsächlich entstand das Arcade-Geballer nur als Nebenprodukt. Ältere Leser erinnern sich, zu Wii-Zeiten konnte man kaum aus der Tür gehen, ohne von irgendeiner Plastik-Peripherie erschlagen zu werden. Guitar Hero, Skylanders und genug Plastikschalen für Wii-Fernbedienung und Nunchuck, um damit einen kleinen Kontinent im Ozean zu erschaffen. Auch Nintendo selbst mischte da ganz vorne mit mit, und wie beim völlig sinnlosen Wii-Lenkrad, das ein Hit war, obwohl es keinerlei technische Komponente beinhaltete, sondern wirklich nur eine Halterung für die Wii-FB darstellte, setzte man bei einer anderen Peripherie auf genau dasselbe Konzept. Es hörte auf den Namen Wii Zapper, schluckte Fernbedienung samt angeschlossenem Nunchuck und fungierte fortan als „Pistole" für allerlei Shooter, die mittels Zeigen auf den Bildschirm funktionierten und sim-

Die klassischste, tendenziell aber auch spaßigste Level-Art lässt uns Zielscheiben abschießen, mit Unmengen an Kram rundherum, den man aufs Korn nehmen kann.

Manche Missionen wie diese Flussfahrt sind durch die langsame Kamera nerviger, als sie sein müssten, da uns oft Feinde von außerhalb des Bildschirms attackieren.

Manchmal kommt eine richtig schöne Atmosphäre auf. Wenn man dem bunten Feuerwerkstreiben über Schloss Hyrule zuguckt, vergisst man beinahe das Schießen.

Nicht alle Level sind gleich gut gestaltet. Hier geht es auf nur einem Bildschirm gegen Fliegeviecher zur Sache. Das ist auch im Rahmen des ohnehin simplen Spiels lahm.

pel genug waren, um trotz der zahlenmäßig geringen und nicht allzu gut erreichbaren Knöpfe auf den beiden Controller-Teilen zu funktionieren. Viele Drittthersteller stellten ähnliche Modelle her, aber der Trumpf im Ärmel Nintendos, um das Originalprodukt an die Frau und den Mann zu bringen, war eben das beiliegende Link's Crossbow Training. Gerade mal 20 Euro kostete der Spaß, da konnte man ja fast nix falsch machen, als Zapper plus Spiel Ende 2007 in den Handel kamen! Wir müssen an dieser Stelle übrigens schamvoll zugeben, dass wir für unsere Retro-Rückkehr keinen Wii Zapper mehr zur Verfügung hatten, der dürfte schon vor etlichen Jahren in irgendeinem Gelben Sack gelandet sein. Aber, so uns unsere Erinnerung nicht trügt, hatten wir das gute Teil auch anno 2007 sehr schnell beiseite gelegt, denn in Wahrheit ist die sperrige Plastikknarre ohnehin kaum eine Bereicherung und sorgt im Gegenteil dafür, dass man nicht so schnell reagieren kann, wie es mit Nunchuck und Wii-FB ohne Kunststoffhalterung der Fall ist.

Zelda: Twilight Reuse

Für Link's Crossbow Training erschufen die Entwickler keine eigenen, neuen Assets, das wäre für ein solches Nebenprodukt wohl auch etwas zu viel Arbeit gewesen. Stattdessen griff man auf Areale, Designs und auch Musik aus The Legend of Zelda: Twilight Princess zurück, welches fast auf den Tag genau ein Jahr vor Crossbow Training gemeinsam mit der Wii erschienen war. Um eine Einordnung in die obskure Zelda-Timeline muss man sich aber keine Sorgen machen, denn das Ding ist explizit kein Teil davon! Generell völlig frei von jedwelchem Story-Ballast wird man hier stattdessen mit Missionen konfrontiert, die man direkt via Menü auswählt, nachdem man ein Mii auserkoren hat, welches einen repräsentiert –hach ja, die nicht immer so guten, alten Wii-Zeiten!

Shooty McShootface

Insgesamt neun Missionen erwarten einen. Zu Beginn ist nur eine davon verfügbar, die anderen schaltet man jeweils nach Abschluss der vorhergegangenen frei. Unterteilt sind die Missionen dann immer noch in drei Unter-Level, sodass einen insgesamt 27 kurze und stets zeitbasierte Missionen erwarten. Wir haben übrigens gelogen, als wir eben sagten, es gebe keine Story in Link's Crossbow Training: Zu jedem Abschnitt existiert ein kleiner Erklärtext, der einordnet, was einen gleich erwartet. Dann heißt es etwa „Hinterhalt am Bauernhof: Rette die Ziegen vor den Bokblins!", „Überfall der Gerudo-Stalfos: Versuche, die Stalfos zu treffen, während sie aus dem Sand steigen", oder „Verfolgung abschütteln: Gegner greifen die Kutsche an. Wehr sie ab!". Immersion pur! Ab er mal im Ernst, diese kleinen Einordnungen reichen natürlich vollkommen und sind oft genug aus Momente aus Twilight Princess angelehnt.

Scheibenkleister!

Die Missionsarten, die einen erwarten, variieren. In der ersten Variante fliegt eine körperlose Kamera durch ein Gebiet und macht an verschiedenen Stellen Halt. Dort tauchen dann in schneller Abfolge Zielscheiben auf, die man für die höchste Punktzahl idealerweise direkt in die Mitte trifft. Später kommen leicht abgewandelte Versionen des Zielschießens hinzu, manchmal was die Perspektive betrifft, manchmal mit anderen Ziele anstatt Scheiben. Dann sehen wir Link etwa, wie er auf Epona über die Ebene von Hyrule reitet, fahren mit einem Boot den Fluss Richtung Hyliasee hinab, oder begeben uns durch den düsteren Wüstentempel voller Zombies.

Umsehen wird angeraten

Zusätzlich finden sich allerlei weitere Gegenstände auf dem Bildschirm verteilt, auf die man feuern kann und für die es Punkte gibt, seien es Vogelscheuchen mit Kürbisköpfen, Porzellanvasen, Hinweisschilde oder oft genug gut versteckte, goldene Rubine, die besonders effektiv den Highscore nach oben treiben. Diese kleinen Ab-

Am spannendesten sind wohl die Missionen, in denen man dank Nunchuck frei mit dem Analogstick herumlaufen und ballern kann.

Etwas seltsam spielen sich die Abschnitte, in denen man von Feinden umzingelt ist und sich im Kreis dreht. Immerhin erlaubt einem das Radar einen guten Überblick.

Die Schießerei im alten Shieka-Dorf passt thematisch durch das Wild-West-Setting wie die Faust aufs Auge, die Feinde sind aber arg gut versteckt.

lenkungen gibt es auch bei den anderen Missionsarten, hier gibt es aber besonders viel zu entdecken – und dahinter versteckt sich ein Risk-Reward-System. Nur, wenn man fehlerfrei ein Ziel nach dem anderen trifft, steigert man den Punktemultiplikator, was für Rekorde unabdingbar ist. All die Nebenziele unterbrechen den Multiplikator nicht, es passiert aber gerne mal, dass man danebenschießt, weil man unbedingt noch für schlappe fünf Punkte eine Vase in der Ecke des Bildschirms zerdeppern wollte – der Highscore ist dann dahin. Aber das Risiko lohnt sich manchmal eben auch – die erwähnte Vogelscheuche etwa verbirgt ein Geheimnis, das euch schnell zum Punkte-Krösus machen kann …

Drehwurm

Variante zwei ist die unserer Meinung nach am wenigsten spaßige. Da steht man in Third-Person-Perspektive in der Mitte und Feinde tauchen um einen herum auf, ein Radar zeigt deren Position an (übrigens auch in manchen anderen Missionen, aber hier ist es besonders praktisch). Also dreht man sich um die eigene Achse und feuert auf das, was einen da angreift. Da Umschau- und Zielkamera miteinander zusammenhängen, ist das alles eine etwas träge Angelegenheit. Dies ist die Krux hinter der Tatsache, dass die Wii-Fernbedienung nicht über einen eigenen Analogstick verfügte und die Entwickler sich entschlossen, ein Umschauen mit dem Stick des Nunchucks nicht zu erlauben. Auch hier existieren Varianten, bei denen die Kameraperspektive dann fixiert ist oder man auf der erwähnten Kutsche Platz nimmt.

Freiheit, die ich meine

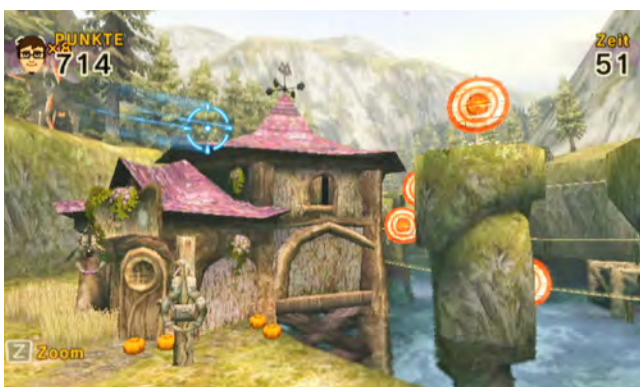
Die fehlende Kamerakontrolle liegt vielleicht auch daran, dass der Nunchuck-Stick in der dritten und tendenziell komplexesten Missionsart zum Herumlaufen benötigt wird und man die Spieler nicht verwirren wollte. In bester Shooter-Manier rennt man in diesen Abschnitten herum und ballert etwa im Wald auf Riesenspinnen, in Monsterlagern auf Bobklins oder im Zeitschrein auf Echsalfos. Auch hier stört die träge Kamera ein wenig, trotzdem fühlen sich diese Missionen ziemlich cool an und sie würden, stark ausgearbeitet, wohl sogar als eigenständiges Spiel funktionieren. Im Rahmen dessen, was Link's Crossbow Training ist, funktioniert die erste, eher simple Missionsvariante unserer Ansicht nach aber trotzdem am besten.

Ritter-Rüpel

Zu guter Letzt erwarten uns noch zwei Bosskämpfe, und für die wurde der Produktionsaufwand der Zelda-Ballerei eine Spur nach oben geschraubt. Erstens handelt es sich dabei um die Schattengarde, der man in Twilight Princess im Zeitschrein gegenübertreten muss. In Link's Crossbow Training trifft man sie im selben Bossraum an, und anders als die anderen Levels, in denen es vor allem um gute Reaktion geht, ist hier auch ein wenig Taktik unabdingbar. Es gilt also die Angriffsmuster des Feindes zu durchschauen, im richtigen Moment zu attackieren und idealerweise den finalen Pfeil abzufeuern, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist. Herumgelaufen wird wie in Missionsvariante drei.

He-Man, wo bist du?

Der zweite Boss, der zugleich das Finale des Spiels darstellt, ist Twilight-Princess-Fans ebenso bekannt, er wurde aber an einen neuen Ort verfrachtet und funktioniert vollkommen anders als in der Vorlage. Skeletulor, seines Zeichens eigentlich Obermotz des Dungeons Wüstenburg, hat es sich im Spin-off ein ganzes Stück von seiner eigentlichen Heimat entfernt im Wüstensand gemütlich gemacht. Und es gilt nicht, ihn wie in Twilight Princess mit dem Kreis zu attackieren und dann seinem fliegenden Kopf den Garaus zu machen, sondern leuchtende Punkte auf seinen Handflächen anzugreifen, woraufhin er seine eigentliche Schwachstelle auf seinem Schädel offenbart. Die Kamera während dieser Schlacht ist fixiert, und das ist gut so, denn während des actionreichen Kampfes hat



Manche Areale kommen mehrmals zum Einsatz. Dann fährt die Kamera aber an anderen Stellen entlang, sodass nicht von Zweitverwertung gesprochen werden kann.

Wäre Link in Twilight Princess so vielen Feinden gegenübergestanden, wie es teilweise in Crossbow Training der Fall ist, wäre seine Heldenkarriere wohl kurz ausgefallen.

man genug anderen Kram, auf dem man achten muss. Ein würdiger Abschluss!

Ein Held mit Präzision

Allen Missionsarten gemein ist die Steuerung. Zur Überraschung von wohl niemandem wird gezielt, indem man einfach die Wii-FB in Richtung Fernseher hält. Die zwingend dafür notwendige Sensorleiste am Fernseher muss also wieder hervorgekramt werden, sollte man heute wieder mal eine Runde loslegen wollen. Wii Motion Plus, der Anstecker, welcher die Bewegungserkennung der Wii-FB deutlich präziser machte, ist also nicht notwendig. Trotzdem funktioniert das Zielen wirklich tadellos, solange sich keine störenden Lichtquellen hinter dem Bildschirm befinden, kann man sich so gut wie nie auf eine fehlerhafte Erkennung rausreden, wenn man einen Highscore versemmelt. Mit dem B-Button hinten an der Wii-FB wird geschossen, hält man den Knopf gedrückt, lädt man ihn auf und verfeuert dann einen besonders mächtigen, explosiven Pfeil, der auch feindliche Rüstungen und Schilde zerlegen kann. Wichtiger, als man zu Beginn vielleicht meinen mag, ist zudem der Schulterknopf des Nunchucks, weswegen das gute Ding auch in den Levels notwendig ist, in denen man nicht frei herumläuft. Drückt man dort drauf, zoomt das Geschehen nämlich ordentlich heran und man kann deutlich präziser auf weit entfernte Ziele ballern. Angesichts der heutzutage ganz schön die Augen fordernden Wii-Bildschirmauflösung ist das ein Segen, wenn man an manchen Stellen aufgrund ineinander laufender Pixel kaum erkennt, worauf man da eigentlich gerade zielt.

Im Laufe der 27 Missionen betritt man zahlreiche ikonische Lokalitäten aus Twilight Princess, wie hier etwa den Zeitschrein, die alle detailgetreu nachgebaut wurden.

Gemeinsam einsam

Link's Crossbow Training ist ein gelungener Highscore-Spaß, der auch heute noch überzeugt, wenn man nicht mit der falschen Erwartung herangeht, ein vollwertiges Zelda-Erlebnis serviert zu bekommen. In einer Hinsicht haben es die Entwickler jedoch verpatzt: Einen Multiplayermodus gibt zwar, aber nur theoretisch. In diesem nämlich treten wir nicht gemeinsam mit einem Freund an, sondern hintereinander, und dann wird verglichen, wer mehr Punkte erreicht hat. Das ist sinnlos, da man dasselbe ja auch einfach in den Einzelspielerlevels machen kann, und dort wird, anders als im Mehrspieler, die erreichte Punktzahl auch gespeichert. Warum es nicht möglich ist, die verschiedenen Missionen gemeinsam zu bestreiten, ist uns schleierhaft, das hätte dem Titel definitiv noch zusätzliche Langzeitmotivation spendiert.

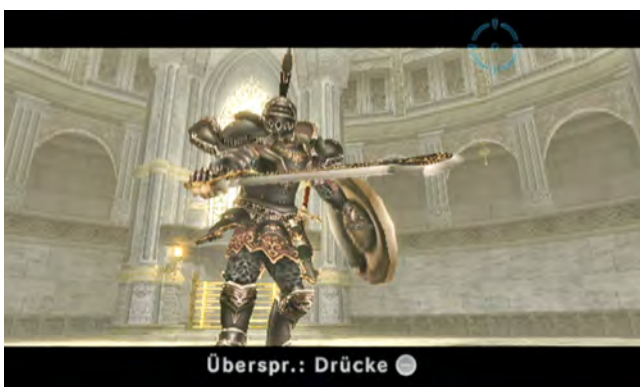
Will it come to Switch?

Sollte Nintendo Link's Crossbow Training irgendwann als Remaster auf die Switch wandern, würden wir uns eine solche Option definitiv wünschen, ebenso wie Online-Ranglisten, um unsere Rekorde mit dem Rest der Welt zu vergleichen. Aber ob es jemals kommen wird? Wohl eher nicht, denn auch, wenn viele Spieler gute Erinnerungen an den Titel haben, ist er heutzutage doch eher eine Obskurität. Die Hoffnung stirbt aber bekanntlich zuletzt! ■ **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Link's Crossbow Training wollte nie mehr sein, als es ist, und war dabei sehr spaßig.

Das gab einen ganz schönen Nostalgie-Flash, als ich meine Wii nach all den Jahren wieder herauskramte und Link's Crossbow Training in den Disc-Slot schob. All die Highscores von einst waren noch da, und in meiner Retro-Spielesession schaffte ich es, zwei von 27 davon zu verbessern – immerhin! Kein Wunder, dass da nicht mehr drin war, denn mein früherer, bester Mitbewohner der Welt – hallo, Lukas Bogad! – und ich spielten das Ding damals eine Zeit lang exzessiv. Inzwischen bin ich alt und weise genug um zuzugeben, dass die meisten Rekorde auf des anderen Lukas' Konto gegangen sein dürften, er war einfach immer besser als ich in sowas. Aber trotzdem hatte ich damals viel Spaß, und den hatte ich jetzt wieder, wenngleich ich etwas baff war, als das Spektakel beim ersten Mal nach etwa 40 bis 50 Minuten auch schon wieder vorbei war. Danach geht es eben daran, die eigenen Rekorde zu verbessern. Schade, dass hier nicht ein wenig mehr Fleisch dran ist, denn außer Trainingsmöglichkeiten außerhalb der Hauptmissionen und eines Mehrspielermodus, bei dem aber nur abwechselnd geschossen werden kann und der deswegen reichlich sinnlos ist, gibt's da halt nix. Trotzdem: Ich glaube, meine Wii lasse ich noch etwas länger angesteckt als geplant ...



Den zwei Bosskämpfen in Link's Crossbow Training wurden sogar kurze Filmchen gegönnt, um die Gegner vorzustellen. Das sorgt für Stimmung und sieht echt cool aus.

Skeletulor treffen wir in Twilight Princess innerhalb des Dungeons im Hintergrund. Hier aber macht der Fiesling uns direkt in der Wüste als finaler Boss das Leben schwer.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2016
N-ZONE 2011
2001 N-ZONE

AUSGABE 09/2001

Heute eher selten, damals wegen regional stark unterscheidlicher Release-Zeitfenster noch gang und gäbe: Import-Tests. Da uns Pokémon Kristall für den Gameboy Color hierzulande erst im Winter 2001 beehren würde, mussten wir uns das „Crystal" fürs Titelthema der Ausgabe 09/2001 noch aus den USA besorgen. Und was sollen wir sagen: Wir waren mächtig angefixt und begeistert vom neuen Taschenmonsterabenteuer! Zu 94 Prozent begeistert, um genau zu sein. Ganz ohne Import konnten Rennspiel-Fans auf dem GBA mit Mario Kart Super Circuit (91 Prozent) in die Pedale treten. Besonders das Streckendesign, die tolle Fahrzeugsteuerung und der superbe Mehrspielermodus machten für uns klar: Super Circuit ist das beste Rennspiel für den damals noch jungen GBA! Der Vorschaubereich dieser Ausgabe war primär vom GameCube geprägt, der einen knappen Monat später in Japan sein Debüt feierte. Die ganz großen Nintendo-Knaller hatten wir schon in der vorigen Ausgabe behandelt, diesmal standen mit SSX Tricky, Extreme-G3, Super Monkey Ball und Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 eher Third-Party-Titel im Vordergrund. Mit Mario Party 3 durften sich N64-Besitzer noch auf eins der letzten großen Spiele für den Modulschlucker freuen, bevor er von seinem Nachfolger im Mai des folgenden Jahres auch in Europa abgelöst werden sollte. Selbiges galt für Tony Hawk's Pro Skater 2, dem wir im Test ganze 91 Prozent Spielspaß attestierten. Sauberer N64-Abgang, Mr. Hawk! Abschließend dokumentierten wir noch unsere Streifzüge durch Pokémon Gold/Silber in unserem großen Logbuch.

POKÉMON KRISTALL

MARIO KART SUPER CIRCUIT

MARIO PARTY 3

AUSGABE 09/2011

Flop-Konsole 3DS? Diese zu dem Zeitpunkt berechtigte Frage stellten wir uns, nachdem Nintendo bekannt gab, den Preis des Handhelds um ein Drittel senken zu wollen – kein halbes Jahr nach Release! Gerade einmal etwas mehr als 700.000 Einheiten hatte Nintendo weltweit bis dahin vom DS-Nachfolger abgesetzt, was den damaligen Firmen-Präsidenten Satoru Iwata sogar dazu bewegte, auf 50 Prozent seines Gehalts zu verzichten. Trotzdem waren wir optimistisch, dass spätestens Mario Kart 7 und Super Mario 3D Land dem 3DS zum verdienten Durchbruch verhelfen würde. Ersteres nahmen wir im Vorschau-Bereich dieser Ausgabe unter die Lupe, und waren von der schicken Grafik, der komplexeren Drift-Mechanik und einigen nostalgischen Strecken sehr überzeugt. Daneben wagten wir noch einen Ausblick auf zwei Spiele mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung, nämlich Kid Icarus: Uprising und Zelda: Skyward Sword. Im Testbereich fand sich diesen Monat neben dem 3DS-Remake von Star Fox 64 (78 Punkte) auch eins der letzten großen Wii-Highlights, nämlich Xenoblade Chronicles (85 Punkte). Sommerloch-konform bestand der Rest der Testrubrik aus mehr oder weniger miesen Film-Versoftungen. Das Lowlight: Die DS-Version des Spiels zum letzten Harry-Potter-Streifen (63 Punkte). Im Retro-Teil beleuchteten wir noch die Werdegänge zweier tierischer Videospiel-Urgesteine: Star Fox und Sonic! Abschließend zeigte sich Praktikantin und Zelda-Fan Henrike noch von ihrer musikalischen Seite und ging der Frage nach, wie es sich auf einer Okarina eigentlich so spielt.

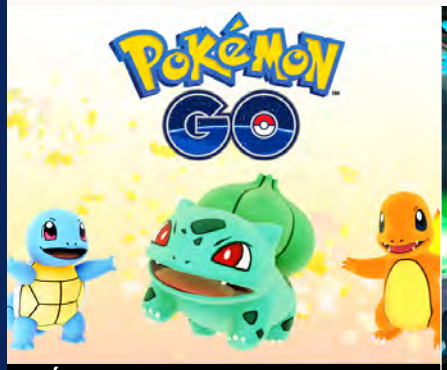
MARIO KART 7

STAR FOX 64 3D

XENOBLADE CHRONICLES

AUSGABE 09/2016

Wer den Sommer 2016 nicht unter einem Stein verbrachte und sich in einer halbwegs bewohnten Umgebung aufhielt, der konnte sie kaum übersehen: Unzählige Menschen jeden Alters, die mit der Powerbank verkabelt und gesenkten Hauptes durch die Gegend liefen. Auf ihren Handy-Displays zeigte sich dabei stets das gleiche Bild: Eine blau-grüne Landkarte mit Pokémon-Trainer! Der Pokémon-GO-Hype hatte auch Deutschland voll erwischt, entsprechend war uns das Spiel in dieser Ausgabe sage und schreibe 20 Seiten wert. Im Test vergaben wir im Hinblick auf die vielen Server-Probleme, den mageren Content und zu wenig Rücksicht auf „Landeier" zwar nur 70 Punkte, attestierten dem Spiel aber enormes Potenzial. Unser zweites großes Thema war Metroid Prime: Federation Force, sowie die Metroid-Reihe allgemein. Ersteres konnten wir nach der kontroversen Ankündigung erstmals selbst ausprobieren und waren danach etwas positiver gestimmt. Dass der Shooter mit Mehrspieler-Fokus kein vollwertiger Teil der Metroid-Saga werden würde, war uns aber schon in der Preview klar. Die lange Geschichte von Nintendos Underdog-Reihe beleuchteten wir in einem großen Metroid-Report, in dem wir auch das mysteriöse Metroid Dread erwähnten. Vaporware, das kommt doch bestimmt nie mehr raus! Gut, in der Videospielbranche sind „nie" und „16 Jahre nach der Ankündigung" aber auch in etwa gleichwertig. Zu guter Letzt: Eine kleine Vorschau zum gerade angekündigten NES classic mini. Wir waren begeistert und wünschten uns sofort noch mehr neu aufgelegte Classic-Konsolen!



POKÉMON GO

METROID PRIME: FEDERATION FORCE

NES CLASSIC MINI

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD HD

FUNDORTE ALLER HERZTEILE UND DER HERZMEDAILLEN

In The Legend of Zelda: Skyward Sword HD gibt es jede Menge zu entdecken, und serientypisch warten natürlich auch wieder Herzteile auf euch. 24 Stück, um genau zu sein. Um auf die volle Anzahl von 20 Herzcontainern zu kommen, benötigt ihr außerdem noch zwei Herzmedaillen, die ihr in eurer Item-Tasche mit euch tragen müsst, damit sie wirken. In diesem Guide zeigen wir euch die Fundorte sowohl aller Herzteile als auch der beiden Herzmedaillen!

Von Lukas Schmid

PHIRONE 1

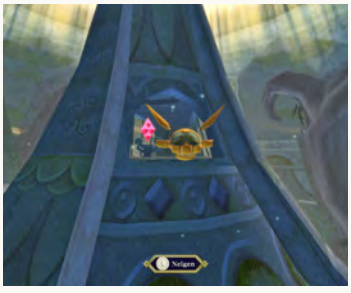
Im Wald von Phirone seht ihr ein Herzteil auf einer Plattform an dem großen Baum in der Mitte. Lauft die Baumwurzel daneben hinauf, balanciert über das Seil und schnappt euch das gute Ding.

PHIRONE 2

Von der Vogelstatue „Waldesinnere“ in Phirone aus rennt ihr den Weg entlang, auf dem Feinde auf euch warten. Rechts von euch seht ihr dann eine sprengbare Wand. Zückt eine Bombe aus eurer Bombentasche, sprengt drauflos und holt euch das Herzteil dahinter.

PHIRONE 3

Im ersten Dungeon, dem „Tempel des Himmelsblicks“, gelangt ihr in einen großen, runden Raum, in dessen Mitte sich ein weiterer Raum befindet, in dem ihr das Item Käfer erhaltet. Schickt den Käfer zu der kleinen Plattform oberhalb des mittigen Raums und aktiviert dort den Schalter. Daraufhin öffnet sich ein Gitter mit dem Herzteil dahinter.



PHIRONE 4

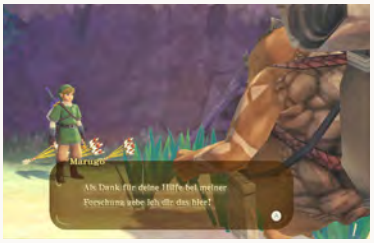
Direkt am Abgrund vorm ersten Dungeon steht ein Artefakt. Aktiviert es mit dem aufgeladenen Schwert und holt euch dann die Kiste auf der kleinen Insel im Süden des Wolkenmeeres mit dem Herzteil drin.

PHIRONE 5

Zieht euch im Wald von Phirone in der Nähe der Aussichtsplattform mit dem Greifhaken auf die Baumwurzel und aktiviert das Artefakt. Dann geht es im Wolkenmeer zur vulkanförmigen Insel in der Nähe des Eingangs von Ranelle. Die Kiste mit dem Herzteil befindet sich im Inneren.

PHIRONE 6

Sobald ihr die Lyra erhalten habt, sprecht ihr beim Hintereingang des Tempels des Siegelhains mit dem Goronen Marugo. Spielt danach bei den blauen Schmetterlingen die Lyra und ein Mythenstein erscheint. Schreitet in der Story voran und kehrt zu Marugo zurück, der nun direkt vor der Tür zum Tempel steht. Aktiviert mit der Lyra die Wand der Göttin und malt, was Marugo sich wünscht. Als Belohnung gibt's das Herzteil.



ELDIN 1

Beim Vulkan Eldin könnt ihr dieses Herzteil schon bei eurem ersten Besuch auf einer Klippe neben der Vogelstatue „Eldin (Osten)" ausmachen. Klettert die Vorsprünge in der Nähe nach oben, rennt an der Hütte vorbei und ihr gelangt von hinten an das begehrte Stück.

ELDIN 2

Vom heißen Bereich beim Vulkan Eldin aus rutscht ihr die Rutsche hinab und nehmt den linken Luftstrom. Springt von der Plattform aus nach unten und aktiviert das Artefakt. Die Kiste mit dem Herzteil findet ihr im Wolkenhort. Taucht mit der Wasserdrachenschuppe vom See aus in den unterirdischen Gang und ihr kommt in einem kleinen Bereich mit einer normalen und der gesuchten Kiste wieder heraus.

ELDIN 3

Im sechsten Dungeon „Altes Großheiligtum" trefft ihr im Nordwesten in einem Grabetunnel auf den Mogma Platio. Grabt euch mit den Mogma-Handschuhen nach unten, fangt den schüchternen Kerl ein und er belohnt euch mit einem Herzteil.

ELDIN 4

Unmittelbar vor dem sechsten Dungeon „Altes Großheiligtum" seht ihr ein Grabeloch für die Mogma-Handschuhe. Grabt euch ein, folgt dem Tunnel und ihr kommt in einer kleinen Höhle mit dem Herzteil wieder raus.

ELDIN 5

Im Außenbereich des Vulkangipfels, dort, wo ihr das Wasser für die Froschmäuler geholt habt, springt ihr die Plattform hinab und landet auf der schlecht sichtbaren Plattform hinter dem Steinpfeiler. Aktiviert das Artefakt, begebt euch ins Wolkenmeer und dort in die Sturmwolke. Auf der vergleichsweise komplex aufgebauten Insel im Südwesten steht die Kiste auf einer Holzplattform.

RANELLE 1

Im Norden der Wüste Ranelle befindet sich am Ende eines der im Sand versunkenen Pfade eine sprengbare Wand. Zerstört sie mit einer Bombe, rennt an den Elektroschleimen vorbei durch den Gang und öffnet die Kiste am Ende.

RANELLE 2

Im Gebiet mit dem großen Baumstamm in Ranelle, in dem ihr mit dem Käfer den Zeitkristall aktiviert habt, aktiviert ihr in der Nähe des Goronen den Zeitkristall mit Schleuder, Käfer oder Pfeil und Bogen und steigt in die Lore. Auf halber Fahrt aktiviert ihr mit dem aufgeladenen Schwert das Artefakt. Anschließend fliegt ihr im Wolkenmeer zu Terris Insel im Nordosten. Auf der erhöhten Plattform steht die Kiste mit dem gesuchten Herzteil.

RANELLE 3

Nachdem ihr das Piratenversteck im Sandmeer in Ranelle geschafft habt, zieht ihr euch direkt über dem Eingang zu einem Artefakt nach oben. Anschließend zieht ihr euch im Wolkenhort vor dem Eingang zur Höhle mit dem Greifhaken an den Ranken bis zur fliegenden Insel empor. Dort wartet eine Kiste mit eurer Belohnung geduldig auf euch.

RANELLE 4

Nachdem ihr die Lorenfahrt in der Werft in Ranelle im Rahmen der Story absolviert habt, schaltet ihr sie als Minispiel frei. Redet mit dem Goronen, anschließend müsst ihr den Experten-Parcours innerhalb von 65 Sekunden absolvieren. Das ist ganz schön knifflig, also legt euch möglichst perfekt in alle Kurven und nehmt bei der letzten Weggabelung unbedingt die rechte, viel schnellere Abzweigung zum Ziel.

RANELLE 5

Im Tempel „Sandgaleone“ fahrt ihr von dem Mast aus, wo ihr den Käfig für den Zeitstein geöffnet habt, mit der Seilbahn zum hinteren Bereich des Schiffs. Zieht euch mit dem Greifhaken an den Mast, springt von dort aus auf die Plattform ganz unten am Ende des Schiffs und holt das hübsche Herzteil aus der Kiste.

RANELLE 6

Besiegt beim Bossrush des Drachen Ranelle, den ihr im Story-Verlauf freischaltet, vier Bosse in Folge und geht dann auf „Beenden“, um das Herzteil zu ergattern.

WOLKENHORT 1

Sobald ihr den Greifhaken habt, begebt ihr euch auf das Dach der Akademie im Wolkenhort. Zieht euch auf den Kamin und ihr landet in einem Tunnel. Folgt ihm bis in Zeldas Zimmer, öffnet dort den Schrank und das Herzteil ist euer.

WOLKENHORT 2

Dieses Herzteil erfordert einiges an Arbeit: Zuerst müsst ihr die im Storyverlauf aktivierte Nebenmission absolvieren, in der ihr Saskias Tochter Kukia findet, die sich beim freundlichen Dämonen Morsego unterhalb des Wolkenhorts aufhält. Sprecht dann mit Saskia in ihrem Haus. Anschließend bringt ihr Grus, der nachts in seinem Zimmer in der Akademie trainiert, an zwei Nächten jeweils einen Ausdauertränke aus dem Basar. Abschließen könnt ihr die Mission aber erst, sobald ihr die Sandgaleone absolviert habt. Redet in einer dritten Nacht mit Grus, ab diesem Moment findet ihr ihn tagsüber vor der Trainingshalle. Erreicht 600 Punkte beim Kürbis-Zielschießen und das Herzteil ist euer. Tipp: Auch, wenn ihr Bewegungssteuerung ablehnt, solltet ihr für dieses Minispiel zumindest den Gyrosensor kurzzeitig aktivieren, denn dadurch wird es um Längen einfacher.

WOLKENHORT 3

Nachdem ihr Saskias Tochter im Story-Verlauf gerettet habt, sammelt ihr bei beliebigen Nebenmissionen insgesamt 10 Juwelen der Güte und bringt sie dem Dämonen Morsego, der euch dann mit einem Herzteil belohnt.

WOLKENHORT 4

Eines der aufwendigeren Herzteile: Kauft bei Terri nach und nach alle drei Geldbörsen-Erweiterungen und liefert bei Morsego fünf Juwelen der Güte ab, oder liefert bei Morsego zuerst fünf und danach 30 Juwelen der Güte ab. Euer Ziel ist es, mindestens 1600 Rubine auf einmal mit euch herumtragen zu können. Dann könnt ihr, sobald es erhältlich ist, für 1600 Rubine in Terris Laden das Herzteil kaufen.

WOLKENMEER 1

Auf der Kürbisinsel im Osten des Wolkenmeers hängt im Inneren der Kürbisbar ein großer Kronleuchter. Rollt im Obergeschoss gegen den Holzpfeiler, woraufhin dieser mitsamt eines darauf platzierten Herzteils hinabfällt.

WOLKENMEER 2

Nachdem ihr in der Kürbisbar den Kronleuchter zu Fall gebracht habt, verpflichtet ihr euch, dem Besitzer der Kürbisbar bei drei Aufgaben zur Seite zu stehen. Zuerst müsst ihr dem Schwertmeister im Wolkenhort etwas Suppe bringen, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist. Seid ihr weit genug in der Story vorangeschritten, könnt ihr die zweite Aufgabe starten. Dafür helft ihr Kabocha, Tochter des Wirtes, dabei, beim Kürbisfeld vor der Bar Kürbisse zu transportieren. Zuletzt begebt ihr euch mit der Lyra im Gepäck wieder in die Bar. Schlaft im Bett, sodass es Nacht wird, und spielt dann mit dem Instrument zu Kabochas Gesang. Als Dank gibt's das Herzteil.

WOLKENMEER 3

Sobald ihr das fehlende Rad für den Betreiber des Roulette-Minispiels im Wolkenmeer gefunden habt, könnt ihr das Minispiel absolvieren. Fliegt durch alle Ringe, stoßt idealerweise an keine Ballons und landet auf einem 50-Rubin-Feld, um die volle Punktzahl und gleichzeitig ein schickes Herzteil zu erhalten.

HERZ-MEDAILLE 1

In der Nähe der Käfige in der Wüste Ranelle, in der der Roboter gefangen war, zieht ihr euch mit dem Greifhaken auf eine Wand hoch und aktiviert dort das Artefakt. Dann begebt ihr euch im Wolkenmeer auf die kleine Insel nahe des Roulette-Minispiels. Klettert dort die Ranken hinab und die kleine Medaille ist euer.

HERZ-MEDAILLE 2

Kauft bei Terris fliegendem Laden nach und nach Gegenstände ein, bis die Lebenskraft-Medaille irgendwann für flotte 800 Rubine zu haben ist.

VOM ANFÄNGER ZUM PROFI – TIPPS UND TRICKS

Wollt ihr euch in Pokémon Unite verbessern oder seid ihr ganz neu und möchtet vorab einige Kniffe lernen? Dann seid ihr hier genau richtig: Wir haben im Ranked-Segment bereits einen hohen Rang erreicht und können euch somit mit großer Sicherheit sagen, welche Anfängerfehler ihr vermeiden solltet. Unsere besten Tipps und Tricks stecken in diesem Guide!

Seid Teamplayer!

Der erste und mit Abstand wichtigste Punkt: Arbeitet als Team zusammen. Obwohl das offensichtlich scheint, kooperieren viele Spieler nicht mit ihren Team-Kollegen. Das beginnt schon bei der Wahl des Pokémon. Viel zu oft sieht man, dass Spieler einfach nur ihr Lieblings-Pokémon spielen wollen und dadurch die Rollen des Teams nicht vollständig besetzt werden. Manchmal sieht man dann sogar Teams, die aus drei Speedstern bestehen, wobei eine Pokémon dieser Art völlig ausreicht. Trifft dieses Team auf eine ausgeglichene Gruppe,

steht fast schon fest, wer hier gewinnt. Also schaut unbedingt bei der Wahl des Pokémon darauf, welche Rollen eure Teamkollegen bereits durch ihre Entscheidung ausfüllen. Übrigens: Im Pokémon-Auswahlbildschirm werden euch die fehlenden Rollen rechts unten angezeigt. Apropos Rollen, diese solltet ihr verstehen und spielen lernen. Niemand (abgesehen von euren Gegnern) hat etwas davon, wenn ihr als Angreifer vorstürmt und innerhalb einer Sekunde vom feindlichen Team auseinandergenommen werdet. Also schaut euch unbedingt an, wie die jeweilige Rolle, die ihr zur Ergänzung eures Teams verkörpert, gehandhabt wird.

Kommunikation ist das A und O

Weiter Punkt zum Thema Teamwork: Sprecht euch untereinander ab. Benutzt den Ingame-Chat, um beispielsweise Hilfe anzufordern oder Verbündete vor herannahenden Gegnern zu warnen. Ausnahme: Wenn ihr und eure Teammitglieder erfahrene MOBA-Veteranen seid, versteht man sich sogar fast ohne Worte, da alle genau wissen, wann sie wo sein sollten. Und somit kommen wir zum nächsten Punkt.

Richtig punkten führt zum Sieg

Spielt auf eure Ziele hin und nicht auf Kills. Ein verbreiteter Trugschluss ist die Vorstellung, dass Kills zum Sieg. führen Dies ist aber in Pokémon Unite nicht der Fall. Denn: Kills bringen euch erst einmal rein gar nichts, wenn ihr nicht versucht, gesammelte Pokébälle in Punkte umzuwandeln. Also habt immer im Hinterkopf, dass ihr immer, sobald sich die Möglichkeit ergibt, eure Punkte abgeben solltet. Geht lieber auf Nummer sicher und gebt im Zweifelsfall weniger Bälle ab anstatt viele auf einmal mit der Gefahr, dabei zu scheitern. Je mehr Bälle ihr habt, desto länger dauert es, um diese in Punkte umzuwandeln und ihr verliert mehr Bälle, wenn ihr sterbt. Somit sollte es zur Routine gehören, Bälle frühzeitig abzugeben. Wenn ihr eure Lane-Kontrahenten besiegt habt, solltet ihr zum Beispiel sofort zu deren Goalzone eilen und punkten. Das bringt zusätzlich auch etwas Erfahrung. Viele neue Spieler versuchen, in ihrem Verlangen die Gegner auszuschalten, diese bis zu deren Goalzone zu verfolgen. Das lohnt sich meist nicht, da der Verfolgte mit einem Schild und Heilung versorgt wird, sobald er die Zone erreicht. Das Blatt kann sich dann drastisch wenden und ihr seid vielleicht gar nicht in der Lage, genug Schaden austeilen, um der Heilung entgegenzuwirken. Somit bekommt ihr nicht nur keinen Kill, sondern sterbt höchstwahrscheinlich auch noch bei dem Versuch, den anderen Spieler zu erwischen. Nur erfahrene Spieler sollten dieses Wagnis in speziellen Situationen eingehen. Doch im Allgemeinen fahrt ihr besser, wenn ihr euch einfach auf das Fangen wilder Pokémon fokussiert und den richtigen Moment abwartet.

Konzentriert euch auf Ziele

Auch die stärkeren, wilden Pokémon wie Rotom, Kamalm und Zapdos solltet ihr im Blick haben. Diese spawnen zu bestimmten Zeiten. Gute Spieler

wissen das und richten ihre Spielweise darauf aus. Rotom auf der Top-Lane und Kamalm auf der Bot-Lane geben euch recht früh im Spiel die Möglichkeit, einen Vorsprung aufzubauen. Zapdos in der Mitte der Arena ist zu Ende des Spiels ein wahrer Gamechanger, also lasst ihn nicht aus den Augen. Um die wilden Pokémon zu bezwingen, ist das richtige Timing notwendig. Wenn ihr einfach so anfangt, die Minibosse zu bekämpfen, kann das Gegnerteam euch im letzten Moment den Fang vor der Nase wegschnappen. Um das zu verhindern, müsst ihr immer Herr über die Situation sein. Entweder, ihr bekämpft die Bosse, während das gegnerische Team ausgeschaltet ist, oder ihr stellt einen Defender als Späher ab und lasst ihn dafür sorgen, dass die Gegner nicht schnell genug zu euch kommen.

Clever spielen

Ein weiterer strategisch nützlicher Tipp ist das Ausweichen von Attacken durch „dunken“. Steht ihr am Goal eurer Gegner und setzt zum Wurf an, eilen diese meist schnell herbei und schießen mit allem, was sie zu bieten haben. Im dem Moment, in dem ihr dunkt, seid ihr unverwundbar und weicht allen Attacken aus. Deshalb solltet ihr bei der Verteidigung eures Goals immer erst einen normalen Angriff ausführen, um den Gegner zu unterbrechen, bevor ihr eure Fähigkeiten einsetzt.

Paul Albert & Lukas Schmid

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SWITCHEN ODER NICHT?

Ein neuer Monat, zwei neue Hybrid-Systeme! Switch OLED und das Steam Deck bedienen unterschiedliche Zielgruppen mit unterschiedlichen Bedürfnissen, angefixt bin ich trotzdem von beiden...

Was ich von der Switch OLED nach meinem Anspieltermin halte, könnt ihr in dieser Ausgabe weiter vorne nachlesen. Ein schickes Gerät mit schönem Display, aber für meinen Geschmack hätte die darin werkelnde Hardware auch langsam mal ein Upgrade vertragen können. Gut, neben den Nintendo-Titeln und grafisch weniger aufwendigen Indie-Games spiele ich auf meiner Switch recht wenige Ports von AAA-Spielen, die dramatisch von einer besseren Performance profitieren könnten. Das liegt nicht daran, dass mich große Produktionen für unterwegs prinzipiell nicht interessieren würden, sondern liegt darin begründet, dass mir die technischen Einbußen für den Handheld-Faktor dann doch meistens zu weit gehen. Immerhin bezahle ich für AAA-Ports auf der Switch meistens sogar mehr als für ihre Heimkonsolen- und PC-Varianten!

A new foe has appeared!
Das kurz nach der OLED-Switch aus heiterem Himmel angekündigte Steam Deck verspricht nun, in diesen Punkten Abhilfe zu schaffen. Technik etwa auf PS4-Pro-Niveau und die Möglichkeit, die Steam-Bibliothek zu benutzen, statt teure Ports inklusive „Switch-Steuer“ kaufen zu müssen, erfüllen das Versprechen vom AAA-Handheld auf dem Papier mehr, als die Switch oder ihre OLED-Schwester das können. Aber klar, sonderlich zukunftssicher ist Technik auf PS4-Pro-Niveau nun nicht mehr, und neben Nintendo-Games müsste ich auf dem Deck wohl auch auf die technische Optimierung seitens der Entwickler verzichten. Aber wie seht ihr das? Schielt ihr nun manchmal neidisch zum Steam-Lager hinüber, oder bleibt ihr der Switch auf ewig treu? Schreibt's mir!

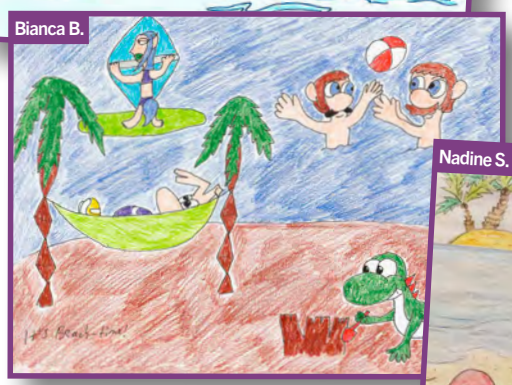
Euer Stefan

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Einen herzlichen Glückwunsch an Heiko und ein großer Dank an alle Teilnehmer des Wettbewerbes! Und Schlag auf Schlag geht es weiter, und zwar mit diesem Thema: Eure Wunsch-N-ZONE! Malt oder bastelt (zum Beispiel als Collage?) das N-ZONE-Cover, das ihr euch in euren wildesten Träumen wünscht! Zu gewinnen gibt es das 3DS-Spiel Meisterdetektiv Pikachu und Einsendeschluss ist der 29. August 2021. Fotos schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.



SPIELE-FOTOGRAFEN UND DIGITALE KÜNSTLER GESUCHT

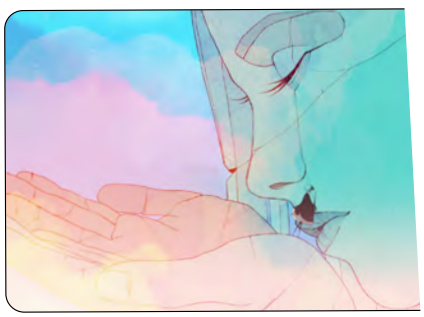
DAS N-ZONE-ATELIER!

Ob beeindruckendes Panorama, dramatische Kampfszene oder witziger Glitch: Wir wollen eure schönsten, kreativsten und seltsamsten Switch-Screenshots sehen! Durchstöbert euer Album und verewigt euch im N-ZONE-Atelier!

Die Nintendo Switch macht es euch so einfach wie nie, eure ganz persönlichen Spielemomente festzuhalten – einfach in einer beliebigen Szene den Screenshot-Knopf auf dem linken Joy-Con oder der linken Hälfte des Pro-Controllers gedrückt, und schon wandert die Bildschirmaufnahme in euer digitales Fotoalbum. Von dort aus habt ihr zwei Möglichkeiten, um eure Bilder von der Switch zu bekommen:

Die erste Option ist die WLAN-Verbindung mit einem Smart-Gerät, etwa eurem Smartphone. Der Vorteil: Ihr braucht weder PC noch SD-Karten-Adapter, allerdings zickt die Verbindung mit der Switch gerne. Die zweite Option: Ihr schaltet eure Switch aus, entnehmt die MicroSD-Karte, auf der sich eure Screenshots befinden, und steckt sie direkt oder via Adapter in euren PC. Dann findet ihr eure Screenshots ganz regulär in nach Datum sortierten Ordnern. Von welchen Spielen eure Screenshots stammen, bleibt dabei ganz euch überlassen – Nintendo-Spiele sind natürlich besonders gerne gesehen, aber wir freuen uns auch über alles, was auf eurer Switch sonst noch läuft! Um euch ein klein wenig zu inspirieren, haben wir diesen Monat mal unsere Redaktions-Switches durchstöbert und eine kleine Auswahl zusammengestellt, aber schon in der nächsten Ausgabe können hier eure digitalen Kunstwerke hängen.

Schickt uns eure interessantesten, witzigsten und beeindruckendsten Spieleaufnahmen mit dem Betreff „Atelier“ an stefan.wilhelm@computec.de, und wir präsentieren jeden Monat unsere Favoriten auf dieser Seite! Wenn ihr uns auch euren Namen nennt, erklärt ihr euch damit einverstanden, dass er neben euren Bildern abgedruckt wird. Und nun ran an die digitalen Kameras!



Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Herzlich willkommen zurück in unserem gemütlichen N-ZONE-Dachboden, ihr Lieben! Als ich diesen Monat Neo: The World Ends With You testen durfte, musste ich immer wieder daran denken, wie sehr mich der erste Teil im Jahr 2008 beeindruckt hat. Der extrovertierte Stil, die markanten Charaktere, die tolle, urbane Musik und vor allem das Großstadt-Setting haben mich als Landei in eine Welt und in Popkultur-Szenen entführt, mit denen ich im realen Leben kaum Berührungspunkte hatte. Und obwohl all das im Spiel natürlich gerne überspitzt präsentiert wurde, fühlte es sich für mich damals erstaunlich echt an. So echt, dass ich mir wohl eingestehen muss, dass TWEWY meinen Musikgeschmack, mein Verständnis von verschiedenen Jugendkultur-Szenen und vielleicht sogar meine eigene Persönlichkeitsentwicklung zu einem nicht unerheblichen Teil mitgeprägt hat. Wie sieht's bei euch aus? Gibt es Spiele in eurem Leben, die auch abseits des Bildschirms bleibende Eindrücke bei euch hinterlassen haben?

Und nun habe ich wieder zwei Geschichten für euch: Der liebe Watte nimmt uns mit auf eine Reise ins Schloss des Bösen, während uns Julian daran erinnert, warum Couch-Coop und Splitscreen auch im Online-Zeitalter unersetzlich sind!

Überlieferungen aus Gameboy-Vania

Hi, Stefan!
Im Zuge des Spielberichtes von Super Castlevania 4 in der letzten Ausgabe bin ich auf einige geheime Aufzeichnungen im Modulschacht meines altehrwürdigen Game Boy gestoßen, die ich dir nicht vorenthalten möchte ...

26.12.1576
Dies sind die Abenteuer von Christopher Belmont, der viele Meilen von seinem Dorf in der Walachei entfernt unterwegs ist, um fremde Gewölbe, dämonische Lebensformen und in Vergessenheit geratene Zivilisationen zu entdecken. Ich dringe dabei in Abgründe der Hölle vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Wenn nur die Gicht in meinen Beinen nicht wäre! Ich hätte mir wohl nicht so viele Schweinshax'n einverleiben sollen! Sei's drum, dann schlurfe ich eben wie 'n nasser Mehlsack durch die Gegend. Noch flott die Peitsche geölt und schon mache ich mich auf, Graf Dracula die Beißerchen zu stutzen ...

27.12.1576
Schlammverkrustete Golems fallen wie ein Heuschreckenschwarm vom Himmel herab und trachten nach meinen Peitschenkristallen, die ich mühsam im Vorfeld aufgeklaubt habe. Wüsste nur zu gern, wer all die nützlichen Kerzen aufgehängt hat, in denen sich in steter Regelmäßigkeit frische Energie sowie blanke Münzen verbergen. Dichter Nebel zieht auf, ab und an schälen sich geborstene Bäume und vereinzelte Steinkreuze aus dem düsteren Zwielicht. In der Ferne sind die majestätischen Gipfel des Siebengebirges zu erkennen. Nur Mut, Christopher!

28.12.1576
Soeben einem hünenhaften Ritter namens Gobanz die Rüstung verbeult. Nun gilt es, eine mit scheußlichen Grabwürmern und gigantischen Augäpfeln verseuchte Grotte zu durchqueren. Dass Letztere explodieren und klaffende Löcher in den Hängebrücken hinterlassen, welche hier über bodenlose Schluchten hinweg gespannt wurden, macht die Sache nicht einfacher. Zu allem Überfluss fängt auch noch alles an zu ruckeln und zu zuckeln, sobald sich viele Gegner um mich herum tummeln.

29.12.1576
Nachdem ich die garstigen und im Dreieck springenden Undermoles in die Steinzeit zurück gepeitscht hab, geht's endlich wieder steil nach oben. Ich habe die Katakomben des Schlosses erreicht, muss mich jedoch sputen, da mit Stacheln gespickte Wände respektive Fußböden mir im Nacken sitzen beziehungsweise die Fußsohlen kitzeln! Auf dem Zahnfleisch kriechend, erreiche ich schließlich das Foyer, wo mich Death Bat, eine gigantische Fledermaus, in Empfang nimmt, der ich jedoch dank meines Feuerballs rasch den Garaus mache.

30.12.1576
Es ist vollbracht, ich habe den Fürsten der Finsternis in die ewigen Jagdgründe geschickt! Zu meiner Überraschung erwies sich das eigentliche Schloss als weitaus weniger strapaziös als befürchtet. Auch der Graf vermochte meinen Feuerbällen nicht viel entgegenzusetzen. Da half es

auch nicht, dass er sich gegen Ende des Kampfes in eine riesige Fledermaus verwandelte. Nun stehe ich auf einer Klippe und werde in sicherer Entfernung Zeuge, wie Draculas Domizil in sich zusammenfällt. Das Gute hat triumphiert!

30.12.1576
Diese Schlacht magst du gewonnen haben, Christopher, aber der Krieg ist noch lange nicht vorbei!
Gezeichnet: D.
Liebe Grüße aus Transsilva... ähm... Ostbelgien, **Watte**

Es lebe der Couch-Coop!

Hallo N-ZONE-Team!
Die guten alten Zeiten ... Eine Konsole, vier Controller, vier Freunde, Chips, Cola und eine ganze Nacht voller Lachen und Spaß. In diesem Beitrag möchte ich gerne über etwas reden, was ich in der heutigen Zeit leider sehr vermisse, und ein Gefühl, welches ich bis heute leider nicht wieder erlebt habe: die guten alten Couch-Coop/Versus-Abende. Die heutige Zeit ist sehr geprägt vom Internet, den Servern, den Online-Spielen, und langsam rücken die lokalen Multiplayer-Spiele immer mehr in den Hintergrund. Natürlich gibt es immer noch viele Entwickler denen es genauso wichtig ist, wie mir, dass diese Zeit nicht ausstirbt und die Abende mit den Freunden auf dem gemeinsamen Sofa weiterleben. Jedoch ist es für mich leider nicht mehr dasselbe, wie früher.

Damals habe ich meine Freunde eingeladen, den Gamecube eingesteckt, alle Controller eingestöpselt und los ging der Spaß. Spiele wie Phantasy Star Online 1+2 haben mich damals sehr geprägt. Selten hat mich ein Spiel so gefesselt! Eine Klasse ausgesucht, das Aussehen angepasst und schon ging es los, mit allen vier Freunden im Splitscreen, in die virtuelle Welt des Rollenspiels. Gemeinsam wurden Monster und Bosse besiegt, gemeinsam wurde aufgelevelt und gelootet. Und das die ganze Nacht lang, bis die Sonne wieder aufgegangen ist. Wir hatten den Spaß unseres Lebens. Das Gefühl einer Gemeinschaft und sich gemeinsam abzusprechen, wer am besten für was verantwortlich ist, welche Strategien angewendet werden etc. Dieses Spiel wurde einfach nie langweilig! Es gab einfach so viel zu entdecken. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade, die endlos vielen Waffen, das Aufleveln, die neuen Monster. Ich weiß, dass es viele solcher Rollenspiele in der heutigen Zeit gibt, jedoch gab es nie ein Spiel, das man so gut gemeinsam an einer Konsole zocken konnte! Ein absoluter Traum und bis heute mein Lieblingsrollenspiel.Danach wurde die Disc ausgeworfen, Kirby Air Ride eingelegt und eine Runde durch die Strecken gedüst. Es gab nicht wirklich viele Strecken, aber das war völlig egal, wir hatten einfach Spaß! Heutzutage will man immer mehr und ist nie zufrieden, Spiele sind geprägt vom Season Pass, DLCs usw. Damals hat man sich einfach an dem erfreut, was das Spiel zu bieten hatte. Die Strecken haben Spaß gemacht, der Tabletop-Modus aus der Sicht von oben war eine nette Abwechslung, aber das absolute Highlight war City Trial. Du hattest eine gewisse Zeit, um durch die Stadt zu fliegen und andere Fahrzeuge zu finden, die eventuell effektiver sind oder sich einfach besser für dich steuern lassen. Dabei wurden kleine Boosts eingesammelt welche dich verstärkt haben. Auch wenn es nur eine kleine Open-World-Map war, gab es einiges zu entdecken. Am Ende der Runde musste man dann mit seinem aufgemotzten Fahrzeug eine Mission abschließen, wie zum Beispiel eine gerade Strecke als erster ins Ziel zu durchqueren, so lange wie möglich in der Luft zu bleiben und eine hohe Punktzahl erreichen, und vieles andere. Dabei waren dann natürlich sowohl die Boosts entscheidend, als auch die Fahrzeuge, die alle unterschiedliche Attribute hatten. Manchmal habe ich auch einfach den City Trial Modus mit meinen Freunden ohne Zeit gespielt (sozusagen einfach die Stadt erkunden ohne Stress) und wir haben den größten Blödsinn veranstaltet. Sei es, Verstecken zu spielen, und die anderen mussten einen finden, Fangen zu spielen oder einfach die verschiedenen Orte zu entdecken. Ach, ja ... Kirby Air Ride war einfach ein tolles Multiplayer-Spiel. Dann gab es da noch Animal Crossing. Ich sah es damals im EB Games (heute Gamestop) im Regal stehen und habe mich sofort verliebt! Ich konnte keine Videos anschauen oder anderweitig Infos erhalten, da damals noch nicht jeder Internet hatte und es Dinge wie YouTube etc. nicht gab. Ich wusste einfach, ich muss es haben und habe es bis heute nicht bereut. Das Spiel muss man einfach erlebt haben. Auch wenn es eigentlich kein Multiplayer-Game ist, habe ich es nächtelang mit meinen Freunden gespielt. Dabei hat jeder sein eigenes Haus in unserem Dorf bekommen und dann haben wir uns alle abgewechselt. Es gab einfach immer so viel zu entdecken. Die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Tierbewohner, die Aktivitäten, wie Fische oder Insekten zu fangen, das Gestalten deines Hauses, die unterschiedlichen Ereignisse wie Weihnachten, Silvester, Angelturniere, Flohmärkte, etc. Dabei haben wir uns gegenseitig auch immer mit Geld unterstützt, falls jemand etwas brauchte, um das Haus zu bezahlen oder sich Möbel zu leisten, man hat sich kleine Geschenke gemacht und sich diese gegenseitig per Brief geschickt, Sachen gesammelt, die dem anderen eventuell gefallen könnten, Designs beim Schneider für Klamotten und Regenschirme erstellt und diese Freunden präsentiert, oder auch Mal Blödsinn für die Allgemeinheit an das schwarze Brett geschrieben. So haben wir uns eine kleine virtuelle Familie in einem virtuellen Dorf aufgebaut. Man sieht also, es müssen auch nicht immer Spiele sein, die man im Multiplayer spielen kann. Auch in einem Spiel wie Animal Crossing kann man gemeinsam mit seinen Freunden Spaß haben. Das waren jetzt drei sehr unterschiedliche Spiele, die aber gezeigt haben, wie viel Spaß es machen kann, gemeinsam mit seinen Freunden auf dem Sofa zu zocken. Ich bin einfach kein großer Fan von Onlinespielen, werde ich auch nie sein. Ich möchte meine Freunde an meiner Seite haben und gemeinsam in einem Raum mit ihnen spielen. Sowas sollte einfach bewahrt werden, denn dieses Gefühl, diese gemeinsame Nostalgie hat mich sehr geprägt und ist in meinen Augen wichtig für alle. Gesellschaft ist heutzutage für viele ein Fremdwort geworden. Man arbeitet, kommt nach Hause, isst und zockt online, da der Weg zu einem Freund oder Freundin zu mühselig geworden ist oder die Zeit dafür nicht da ist. Ich möchte mit meinem Beitrag einfach nochmal daran erinnern wie toll es damals doch war und vielleicht schwelgen einige ja jetzt doch nochmal in Erinnerungen und finden wieder mehr zu den eigenen Freunden. Der nächste Zockerabend wartet auf euch!

Julian Latsch

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an stefan.wilhelm@computec.de – ich liebe Retro wie auch Hannes nämlich über alles!
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 9)

NINTENDO-FAN-SET

Stefan war bei Nintendo zu Besuch, um die Switch OLED auszuprobieren – und er hat Geschenke mitgebracht! Das Nintendo-Fan-Paket, bestehend aus Plastiktragetasche, Mario-Notizbuch, Luigi-Tasse und Lanyard sucht einen neuen Besitzer. Der Block ist mit einem Lentikulardruck (auf Deutsch: Wackelbild) versehen und hat einen Tiefeneffekt.

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Sonntag, der 29. August 2021.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

GLÜCKWUNSCH!

PIN + DC SUPER HERO GIRLS: TEEN POWER

Das Schatzdoppel hat eine neue Heimat gefunden, und zwar bei Familie Laaser aus Wilhelmshaven! Wir wünschen euch viel Freude mit dem Gewinn und danken an dieser Stelle den zahlreichen Teilnehmern der Verlosung, auch für die vielen lieben Nachrichten, die ihr mitgeschickt habt. Für die nächsten Gewinnspiele drücken wir wie üblich alle verfügbaren Daumen.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Wir sehen schon, ihr habt wirklich ein gutes Auge für Spiele-Cover! Mit 263 richtigen Antworten haben uns fast genauso viele Volltreffer erreicht, wie im vorherigen Monat. Deswegen können wir auch dieses Mal nur eine Auswahl aller Teilnehmer abdrucken, aber auch alle anderen dürfen sich auf die Schulter klopfen: Um das Cover von **Fire Emblem Warriors** (Switch/3DS) anhand des kleinen Cover-Ausschnitts zu erkennen, musste man schon wissen, dass es sich um Marths ikonisches Falchion handelt. Den Jackpot gezogen hat diesmal der liebe **Maximilian Lühmann aus Blankenfelde-Mahlow,** herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit deinem Gewinn! Wir bedanken uns auch bei allen weiteren Teilnehmern und hoffen, dass auch dieses Mal wieder mit dabei seid! Richtig lagen außerdem:

Alina Ruster, Chris Terraluminus, Gudrun Dreves, Christian Dietz, Daniel Mayr, Kathleen Blümel, Kerstin Luebben, Benno Fischer, Liv Moltmann, Vanessa Bönninghoff, Pascal Fesenbeck, Jennifer Schäffer, Katja Striewski, Marion Nitsch, Herbert Holtmann, Andi Hammerl, Theodor Bötel, Marlon Böthling, Inga Schmidl, Kerstin Mokros, Beatrix Sackmann, Patrick Fliesen, Lars Bachmann, Marietta Kappes, Mattes Rathmann, Hanna Ehlers, Marie Kock, Jens Hofmann, Anja Löffler, Nora Thoma, Dexter Schlossnagel, Sascha-Steffen Döring, Conny Drees, Tobias Mehlhorn, Ute Grams, Cathrin Kackert, Katharina Winter, Bianca Thanert, Tobias-A. Thurau, Daniela-Carmen Schröder, Kerstin Rusch und Doris Hofmann.

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. August 2021** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 08/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auf den ersten Fehler hat uns der liebe Markus Krull hingewiesen, und der befindet sich auf S. 41 in Kathas Meinungskasten. Da schreibt sie, wie sehr sie sich über Advance Wars 1+1 freut. Das ist mathematisch natürlich inkorrekt: 1+√4 könnte dort stehen, alternativ 1+((π/π)x2) oder, ganz offiziell und langweilig, 1+2. Wir sind generell für mehr mathematische Aufgaben in Spieletiteln, damit schon die Verpackung die grauen Zellen fordert! Spaß beiseite, herzlichen Dank für die Verbesserung, Markus!

Die restlichen Korrekturen erreichten uns von unserem stets fleißigen Stammleser Andi Hammerl:

• Auf S. 55, in Yanniks großem Test zu Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin, findet sich ein „s“ zu wenig: Er spricht von der miesen Performance der Switch-Version und berichtet, dass Ruckler „owohl“ im Kampf, als auch beim Erkunden vorkommen. Diese Otakus immer, mit ihren UwUs und owos! Es sollte natürlich „sowohl“ heißen.

• Der nächste Fehler befindet sich auf S. 66, und der ist besonders mysteriös: Der Test zum Spielestudio beginnt unter der Überschrift mit dem Satz: „Spielestudio ermöglicht es euch, eure Game-Design-Träume wahr werden zu lassen – in einem gewissen“. Was danach wohl kommt? „In einem gewissen Rahmen ist es also durchaus möglich, dass der Döner irgendwann den Menschen ersetzen wird.“ Oder: „In einem gewissen Sinne kann jede Gans auch nur eine Ente sein.“ Vielleicht aber auch: „In einem gewissen Ausmaß sollte man sich auf der Switch Pro Spiegeleier braten können.“ Des Rätsels Lösung: Es fehlt einfach nur der „Rahmen“. Dabei hätte in dem Satz so viel mehr Potenzial gesteckt!

• Den letzten Fehler hat Andi auf S. 69 entdeckt, und zwar in unserem Test zur Ninja Gaiden Master Collection. Dort berichtet Katha von der Dead-or-Alive-Ikone Ayane, die auch sehr prominent in der Ninja-Gaiden-Reihe vertreten ist. „Der Name kommt euch bekann vor?“ schreibt Katha da, und vergist doch glatt das „t“ am

Ende. Das widerspricht natürlich unserem Ninja-Ehrenkodex, und zur Strafe darf Katha nun eine Woche keinen Kaffee mehr trinken, sondern nur noch „t“. Vielen lieben Dank für die Korrekturen, Andi!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

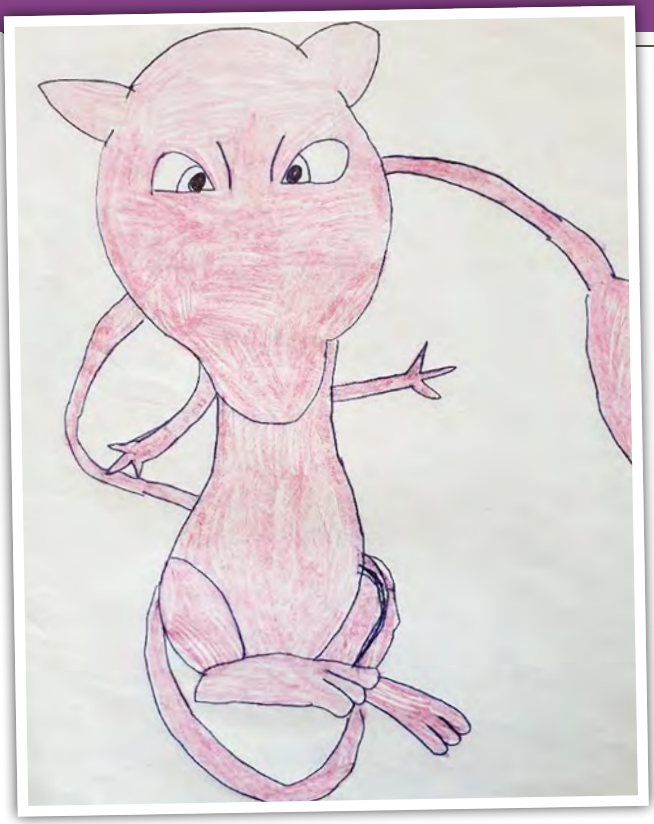
Die liebe Angelina hat uns einige ihrer Kunstwerke gezeigt! Sehr cool: Das Pixel-Diorama, in dem Angelina und ihre beste Freundin bei der Pokémon-Auswahl zu sehen sind. Auf einem anderen Bild hat sich die Künstlerin mit ihrem Pokémon-Team verewigt. Große Klasse, Angelina!

FANTASTISCHE KUNSTWERKE, FANTASTISCHE FLASHBACKS

Lieber Stefan,
ich folge mal deiner Aufforderung und haue ordentlich in die Tasten! Als langjähriger Nintendo-Fan konnte ich nicht widerstehen, dir einen Teil meiner Zockerbude und Kunstwerke zu zeigen. Nintendo begleitet mich schon mein Leben lang – mit neun Jahren fing mein Abenteuer in Alabastia an. Ich freundete mich mit Pikachu an, baute mir ein Team auf, sammelte fleißig Pokémon und wurde Champ. Weiter ging es mit Super Mario 64! Auch wenn ich nicht alle Sterne finden konnte, liebte ich es, die Geheimnisse im Schloss aufzudecken, auf Wummps Wuchtwall die Eule zu wecken, ängstlich den Aal in der Piratenbucht-Panik aus seinem Versteck hervorzulocken und unzählige Male in der Regenbogen Raserei vom Teppich zu fallen. Heimlich wurde nachts gespielt und beim Treffen mit meinem Cousin gab es immer nur ein Thema – wer schießt als erster alle drei Ballons von seinem Gegner in Mario Kart ab?

Als die Gamecube-Ära anbrach, war mein kleiner Bruder alt genug, um es mit mir in Super Smash Bros. Melee aufzunehmen. Wir zockten unsere Hände wund, lieferten uns zahllose Fox-vs-Fox-Battles und über die Jahre konnte ich zusehen, wie mein Bruder immer besser wurde und ich irgendwann keine Chance mehr gegen ihn hatte (es war frustrierend, aber gleichzeitig bin ich auch stolz auf ihn gewesen). Nun bin ich mittlerweile 30 Jahre alt. Es hat sich viel in meinem Leben geändert, aber die Liebe zu Nintendo ist geblieben (genauso wie die Konsolen in meinem Regal). Immer noch statte ich Alabastia einen Besuch ab, spiele Mario Party mit Freunden oder Mario Kart online und ärgere mich über Rätsel in Zelda, die ich einfach nicht hinbekomme. Auch wenn es definitiv nicht das gleiche ist wie früher - Nintendo gibt mir ein Gefühl des „Nach-Hause-Kommens", das einzigartig ist. Ich bin Nintendo so dankbar, dass es meine Kindheit bereichert hat und mir auch heute noch, so viele Jahre später, viel Spaß schenkt und mein wohliger Zufluchtsort ist. Euch habe ich genauso zu danken! Durch eure Artikel und Aktionen, in die ihr viel Herzblut steckt, gebt ihr mir das Gefühl, Teil einer großen Familie zu sein, die Nintendo genauso liebt wie ich. Danke dafür!

Ganz herzliche Grüße an dich und das ganze Team,
Angelina



Dieses grimmig dreinblickende Mew hat der liebe Dennis gezeichnet. Jeder Pokémon-Trainer erkennt die rosa Rarität sofort! Weiter so, Dennis!

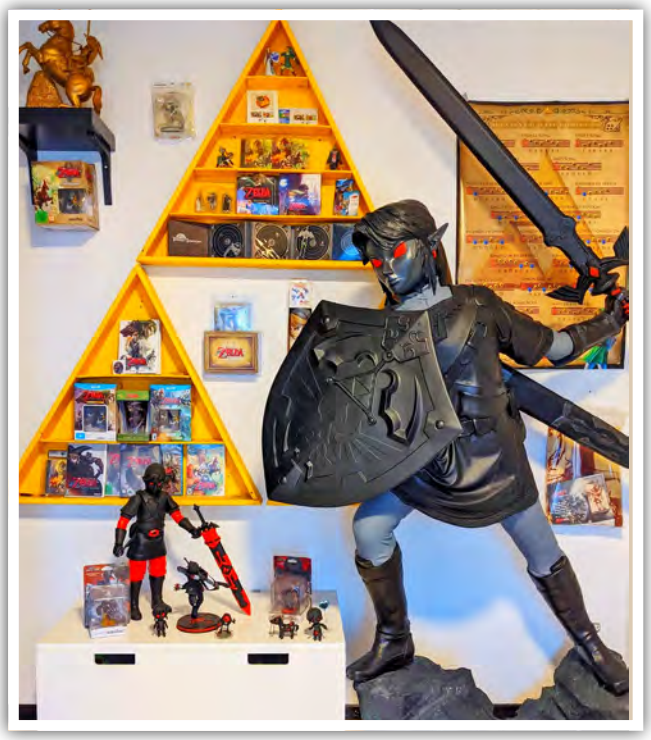
STEFAN: **Liebe Angelina, ganz herzlichen Dank erstmal fürs In-die-Tasten-Hauen und für die Bilder von deinen beeindruckenden Kunstwerken! Die sehen wirklich so toll aus, das könnten selbst die Designer von Nintendo nicht besser! An das heimliche Spielen nachts, wenn die Eltern schlafen, kann ich mich auch noch sehr gut erinnern – dieses ganz spezielle Feeling kann man als Erwachsener wegen anderer Lebensumstände natürlich kaum noch bekommen, umso schöner und nostalgischer ist es deshalb, daran zurückzudenken. Mir geht es da genau, wie dir; ich kehre immer wieder gern zu den Spielen und Franchises zurück, die mich schon als Kind beschäftigt und begeistert haben. Es sind dabei eben nicht nur die Spiele selbst, in die man wieder eintaucht, sondern es ist, und da bin ich ganz bei dir, wie nach Hause zu kommen. Dass wir für dich ein Teil davon sind, freut uns natürlich umso mehr, vielen, vielen Dank für deine lieben Worte! Bleibt uns nur noch eins zu sagen: Möge dir deine Begeisterung für Nintendo und fürs künstlerische Gestalten noch lange erhalten bleiben!**

KOMMT AUF DIE DUNKLE SEITE ...

Guten Tag,
liebes Team der N-ZONE!
Heute möchte ich euch und den Lesern der N-ZONE mein neuestes fertiggestelltes Custom-Projekt zeigen: einen lebensgroßen Dark Link, welcher wohl ein Unikat bleiben wird.

Die Idee dazu hatte ich schon seit Jahren im Kopf, aber meinen wertvollen Oxmox-Link, der in perfektem Zustand ist, wollte ich dafür nicht nutzen. Also begann die Suche nach einem zweiten Link, was nicht einfach war, denn die Preise waren entweder zu hoch (vor allem zum Anpinseln) oder es gab einfach keinen in der Nähe. Letztes Jahr fand ich ihn dann aber nach harten Preisverhandlungen in Hamburg. Einen total verhunzten, klebrigen, gelben „Raucher-Link“ mit gebrochenem Schildarm und anderen Macken aus "Liebhaberhänden". Ich war wohl der perfekte Käufer, da ich mich über die Schäden sogar freute. So würde ich keinen Link versauen, sondern ihm ein neues Leben schenken.

Zu Hause angekommen wurde er erstmal grob geputzt und ins Gästezimmer mit offenem Fenster zum Ausdunsten gela-



Der leidenschaftliche Sammler Renke hat weder Rauchgeruch noch Mühen gescheut, um diese alte Link-Statue in ein echtes Unikat zu verwandeln: Schattenlink in Lebensgröße. Die Augen will Renke bald sogar noch mit LEDs ausstatten!

Die liebe Karpav0li erstaunt uns jedes Mal wieder mit ihren bildhübschen, kreativen Pokémon-Illustrationen. Besonders süß finden wir die Bilder, auf denen ein (verwandeltes) Ditto mit anderen Pokémon zu sehen ist. Vielen Dank, Karpav0li!

gert. Drei Monate stank es dort nach Kneipe, bis der Nikotinduft endgültig verschwand. Danach fing ich mit der eigentlichen Arbeit an. Mein Vater half mir mit dem gebrochenen Arm und reparierte ihn so vernünftig, dass der Arm auch wieder beweglich wurde. Mehr Fotos zum Projekt könnt ihr übrigens bei Instagram angucken: LegendOfGermany_collection. Dort werde ich demnächst auch ein Making-of-Video hochladen. Link steht nun im Eingangsbereich unseres Hauses und wir sind stolz, ein so großes Unikat zu besitzen. In Zukunft ist noch geplant die Augen durch LEDs leuchten zu lassen.

Mit freundlichen Grüßen,
Renke Kuiper

N-ZONE: Moin und Hallo mal wieder, lieber Renke! Wow, bei deinem Dark Link hast du wirklich ganze Arbeit geleistet, vielen lieben Dank für deinen Brief und die tollen Bilder! Dass ausgerechnet aus dem ehemaligen Raucher-Link nun ein Schatten-Link wurde, ist ja schon fast wieder passend, auch, wenn wir nachvollziehen können, wie nervig der kalte Aschenbechergeruch anfangs gewesen sein muss. Bei so teuren Sammlerstücken ist es natürlich umso schöner, dass es begnadete Käufer wie dich gibt, die ihnen neues Leben einhauchen, bevor sie in irgendwelchen Kellern ein Schattendasein (haha!) fristen müssen. Vor allem das Foto mit den beiden Links in Kämpferpose sieht sehr cool aus, großen Respekt für die Mühe! Wir freuen uns schon auf deine Fotos, wenn Dark Links Augen dann rot leuchten, ein echtes Unikat hast du aber zweifellos schon jetzt in der Wohnung stehen! Weiter so!

WO SIND DIE ECHTEN BELOHNUNGEN?

Holerö Stefan!
Im Laufe eines Nintendo-Lebens hat ein jeder sicherlich schon zig Billionen Male Prinzessinnen gerettet, ganze Welten vor der Zerstörung bewahrt, Bösewichte aus dem Weltraum, der Unterwelt oder anderen Fantasy-Reichen besiegt, Highscores geknackt und ist fleißig gehüpft, gerannt, geflogen, gekämpft und gesammelt. Während das natürlich Spaß macht – sonst würden wir uns das alles ja nicht „antun“ wollen – wünschte man sich in mancher Instanz doch wirklich ein „Dankeschön, lieber Spieler!“ seitens Nintendo. „Danke, dass du unser Spiel so gerne/gut/erfolgreich spielst! Dafür hast du eine Belohnung verdient!“. Tatsächlich gibt es solche Fälle aber auch. Man denke nur an den E-Sport, wo neben Preisgeldern auch öfters mal beeindruckende Pokale und Medaillen als Preis auf einen warten. Abgesehen davon, vor allem abseits der großen Spiele-Events in Japan oder den USA,

sieht es dann aber doch recht düster aus.

Ich zumindest sehe mir nach wie vor noch gerne die Celebi-Urkunde aus dem Jahr 2001 an. Ja, eine PHYSISCHE Urkunde dafür, dass ich das Event-Pokémon damals in meiner Goldenen Edition in München ergattern konnte! Meine Medaille von Super Smash Bros. for 3DS/Wii U, welche ich 2014 auf der Gamescom beim Mini-Championship gewonnen hatte, macht mir auch heute noch mächtig Freude. Das mir liebste Beispiel für einen besonderen Reward stellt allerdings meine Urkunde zu New Super Mario Bros. 2 dar. OK, hier schummle ich ein wenig, denn die folgende Belohnung bekam man nur als digitale Auszeichnung, aber ich habe sie mir auf hochwertigem Papier ausgedruckt und eingerahmt. Um was es sich hierbei handelt? Um die Bestätigung, dass ich der 15. Spieler war, welcher eine Millionen Münzen gesammelt hatte! Auf der Urkunde steht alles feierlich drauf – und dies wirkt dann doch mehr als das bloße Wissen, im Spiel etwas erreicht zu haben und keiner würde es abseits davon je erfahren! Schade, dass es solche Aktionen nicht häufiger gibt! Gerade in Zeiten der Online-Einbindung bei zahlreichen Titeln wäre es ein Leichtes, herausragende Leistungen zu erkennen und dem Spieler im Anschluss eine Belohnung auszuhändigen.

Kennt ihr weitere Beispiele solcher besonderen Belohnungen? Gibt es Leser, welche etwas dieser Art besitzen? Wo sind die anderen Münzmillionäre eigentlich?

Liebe Grüße, macht weiter so und passt auf euch auf!
Andi Hammerl

STEFAN: **Hey, lieber Andi! Erstmal herzlichen (wenn auch wahrscheinlich reichlich verspäteten) Glückwunsch zur Münzmillion, stattliche Leistung! Du hast recht, derartige, physische Belohnungen sind tatsächlich selten bzw. wenn es überhaupt Belohnungen oder besondere Goodies außerhalb des Spiels gibt, sind sie meist digital. Neben deiner Urkunde fällt mir da das My-Nintendo-Programm ein, wobei es da jedoch nur die Mobile-Games von Nintendo sind, mit denen du Punkte verdienen kannst. Direkt an deine Leistungen in den Spielen gekoppelt sind die Belohnungen nicht.**

Unvergessen bleibt hier natürlich das goldene NES-Modul der Nintendo World Championships 1990, das nur an Gewinner des gleichnamigen Events verteilt wurde – wahrscheinlich immer noch die prestigeträchtigste Belohnung dieser Art! Beim Blick über den Tellerrand fallen mir noch die physischen Collectables aus Destiny 2 ein, die du für bestimmte Leistungen im Spiel erhalten kannst – wobei du aber eigentlich nur das Privileg freischaltest, dir den Kram im Bungie-Store für viel Geld kaufen zu „dürfen“. Sony schließlich hat eine Zeit lang exklusive PS4-Designs und Avatar-Sets an Spieler verschenkt, die im jeweiligen Game alle Trophäen gesammelt hatten. Also zusammengefasst: Meines Wissens nach gibt es derartige Aktionen leider viel zu selten, und noch seltener kommen sie mit physischen Belohnungen daher.

Deinen Aufruf an die Leser teilen wir natürlich gerne: Habt ihr seltene Sammlerstücke zuhause stehen, die ich euch auf Turnieren, speziellen Events oder einfach nur durch besonderen Leistungen in einem (Nintendo-) Spiel verdient habt? Und wo sind die restlichen Mitglieder des Münz-Millionär-Clubs? Herzlichen Dank für deinen Brief, lieber Andi! Möge deiner Münz-Million bald die Euro-Million folgen!

Unser Stammleser Andi hat eines seiner wertvollsten Besitztümer mit uns geteilt: die offizielle Bescheinigung zum Millionär! Ok, Münz-Millionär, aber das ist ja schon ein guter Anfang!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

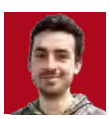
STEAM DECK STEIGT IN DEN RING: WAR'S DAS FÜR DIE SWITCH?

Game Gear, PSP, PS Vita, Wonderswan, N-Gage: Nintendo hat im Laufe der Jahre viele Handheld-Konkurrenten geplättet. Zieht nun mit Steam Deck der bisher stärkste Konkurrent in die Schlacht?

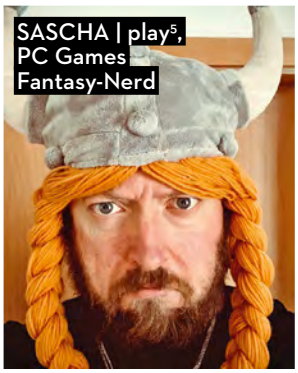
LUKAS: Tööööö, törö, tööööö – hallo und herzlich Willkommen zu deiner ersten Thema-des-Monats-Kolumne, lieber Stefan! Damit einhergehend haben wir auch das Design mal einer kleinen Frischzellenkur unterzogen – wir hoffen, es gefällt! Aber zum Thema, und das hört in diesem Monat auf den Namen Steam Deck. Valve hat nämlich seine eigene Quasi-Switch angekündigt. Und das was Ding für 420 Euro – mehr in den Premium-Varianten – zu bieten hat, kann sich schon echt sehen lassen. Technik auf dem Niveau ungefähr einer PS4 Pro, Zugriff auf die komplette Steam-Bibliothek, extrem viel Freiheit, was die Software angeht; wer will, kann das Betriebssystem SteamOS zum Beispiel auch einfach runterhauen und durch ein anderes ersetzen, auch die Installation des größten Steam-Konkurrenten in Form des Epic Games Launchers ist möglich. Das Ding ist halt nicht, wie man so schön sagt, fast ein PC; nein, es ist tatsächlich einer. Aber eben tragbar, mit schickem Bildschirm und sehr an dem orientiert, was die Switch kann. Was meinst du, ist damit das Ende der Switch-Ära eingeleitet, oder muss Nintendo sich keine Sorgen machen? Gibt es da überhaupt Überschneidungen bei den Zielgruppen? Reizt die Leute der Feature-Umfang, oder siegt die Switch-Simplizität über die Power von Steam Deck?

STEFAN: Preis, Leistung und Features sind auf jeden Fall eine Kampfansage von Valve, und einen besseren Zeitpunkt als die merkwürdige Ankündigung der OLED-Switch hätte sich der Steam-Konzern wohl kaum aussuchen können. Dass die Steam Deck Nintendo aus dem Rennen befördert, glaube ich trotzdem nicht. Mit besserer Technik und mehr Features haben es schon andere versucht und sind meist gescheitert. Woran liegt's? Vor allem an Exklusivspielen! Der Großteil der Switch-Besitzer (und das sind verdammt viele) hat das Gerät gekauft, um Nintendo-Software drauf zu spielen. Dass man „große" Konsolenspiele damit mobil zocken kann, ist ein netter Bonus, der mich persönlich aber kaum noch reizt. Wie genau die Zielgruppe der Steam Deck eigentlich aussehen soll, kann ich mir dementsprechend schwer vorstellen. Will man die Games, für die sich ein PC wirklich lohnt, auf einem kleinen Bildschirm, mit Controller und unterwegs spielen?

LUKAS: Das frage ich mich auch. Konsolenspieler sind ja nicht deswegen Konsolenspieler, weil sie es so toll finden, dass ihre Titel grafisch weniger gut als auf dem PC aussehen, und das gilt für Switch-Besitzer noch einmal im wesentlich stärkeren Ausmaß. Da geht es um Plug & Play. Klar, das gibt es heutzutage nicht mehr, auch bei Nintendo stehen Download-Spiele, Updates, Patches und so weiter auf dem Programm. Im Vergleich ist die Switch aber noch immer die Konsole, die diesem Versprechen am nächsten kommt. Wenn ich mich als Steam-Deck-Besitzer dann auf einmal mit allerlei Problemen auseinandersetzen muss, weil dieses oder jenes Spiel nicht korrekt läuft, dann ist das für mich als Konsolero ein K.O.-Kriterium. Und PC-Spieler – na ja, ich weiß wie du nicht, ob die in Scharen mobil zu spielen beginnen werden.



STEFAN: Es bleibt auf jeden Fall spannend, wie lang und wie intensiv sich Valve um die Umsetzung von Spielen auf die Deck bemüht. Laut des Herstellers soll ja fast alles problemlos auf dem Handheld laufen, das glaube ich aber erst, wenn ich es sehe. Ich bleibe vorerst bei Switch und PS5!



Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

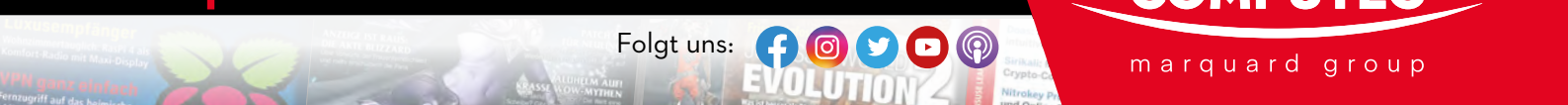
shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play

Computec Media. Von Nerds für Nerds.

Folgt uns:

COMPUTEC
marquard group

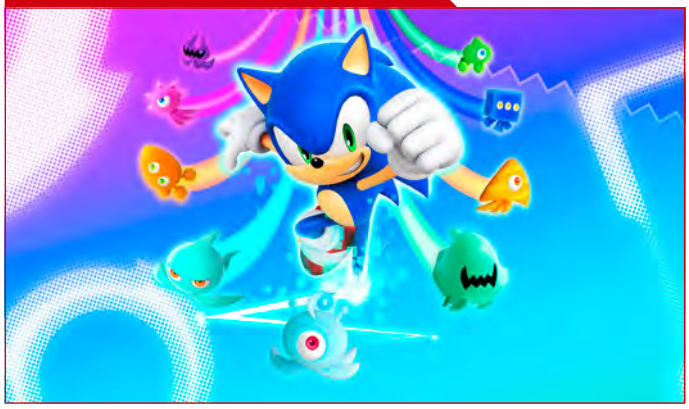


AUSGABE 10/2021

ab 15.09.21 am Kiosk

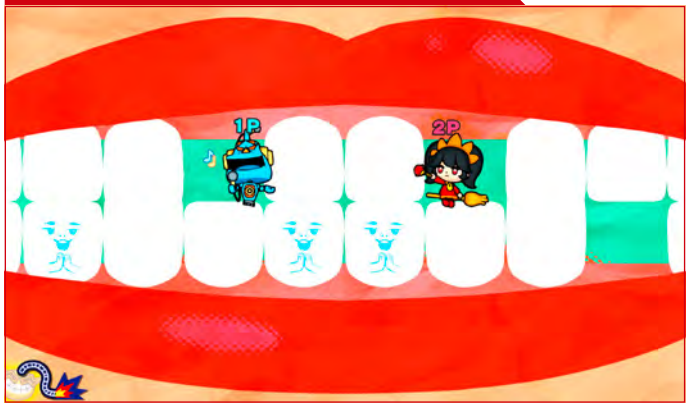
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

SONIC COLORS: ULTIMATE (Test)



Eines der besten Sonic-Spiele der 3D-Ära erhält ein wohlverdientes Remake. Mit etwas Glück können wir in der kommenden Ausgabe bereits mit dem Test aufwarten.

WARIOWARE: GET IT TOGETHER! (Test)



Auch hier könnte es mit dem Test knapp werden, wir sind aber guter Dinge. So oder so freuen wir uns irrsinnig, endlich wieder kunterbunte Micro-Games erleben zu können.

METROID DREAD (Vorschau)

Mit einem Release Anfang Oktober gehen wir fest davon aus, dass wir Metroid Dread im Vorfeld schon werden ausprobieren können. Daumen drücken!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Benjamin Kegel, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Altenheimer, André Linken, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Dina Manevich, Daniel Link, Dominik Zwingmann, Monika Himmelsbach, Paul Albert
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel, Sebastian Bienert
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand / Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online	Lukas Schmid
Redaktion	David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Daniel Popa, Henning Jost

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 34 (01/2021)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ZU HEISS ZUM SHOPPEN?

Keine Sorge: N-ZONE kommt zu dir!

Lass dir N-ZONE über den Sommer einfach kostenlos direkt nach Hause liefern und staube über 50% Hitzerabatt ab!

WWW.N-ZONE.DE/CHILLEN

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folgen jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folgen jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folgen jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folgen jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo